

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**

**THAÍS ANDRADE VIVAS**

**FEITO AQUI: UMA OFICINA COLABORATIVA DE ARTESÃOS**

**BRASÍLIA  
2019**

**THAIS ANDRADE VIVAS**

**FEITO AQUI: UMA OFICINA COLABORATIVA DE ARTESÃOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de graduada pelo Departamento de Design, do Instituto de Artes, da Universidade de Brasília.

Orientadora: Professora Doutora Nayara Moreno de Siqueira

BRASÍLIA  
2019

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, antes de mais nada, à minha família. Cada pessoa contribuiu com um pedacinho não só da criação desse projeto, como também de quem sou hoje. À minha irmã Julia, que me mostrou o universo da antropologia e me proporcionou diversas reflexões. Ao meu pai Técio, designer nato, que se empolgou com a proposta e participou ativamente dos processos de desenvolvimento dessa ideia e passou um domingo todo ao meu lado nas atividades de marcenaria. À minha mãe Patrícia, que foi uma ótima mediadora nos calorosos debates entre a estudante de ciências sociais e o administrador e me deu deliciosos abraços (talvez ela não saiba disso). À Alicia, caçulinha que não entendeu direito minha ausência mas me acolheu da maneira mais leve possível.

Ao Arthur, agradeço com muito carinho por ter sido compreensivo, companheiro e atencioso nos dias de estresse, noites de escrita e conversas longas sobre esse projeto. Obrigada pelas perguntas desafiadoras e questionamentos que você sabe fazer muito bem. Tudo isso em meio a nova empreitada que foi (e é) morarmos juntos!

Agradeço também à Magda e Betina, que souberam muito bem os dias que eu precisava de um pãozinho amassado na barriga.

Agradeço ao tio Zezé, que andou comigo pela fábrica Móveis Martins (desde quando me lembro por gente) com os olhinhos brilhando de paixão pela marcenaria e sempre me explicou pra que serve cada máquina. Vovô Armando e tio Kbção, os super pesquisadores, entrevistadores e investigadores do artesanato mineiro, muito obrigada!

Dindinha com seus tapetes, vovó Ana com suas costuras e comidinhas e vovó Diva com suas miçangas, vocês não fazem ideia do quanto me inspiraram para ser essa fazedora de coisas que sou hoje!

Agradeço minha orientadora, Nayara Moreno, que soube levar com leveza, sintonia e confiança cada etapa desse processo. Muito obrigada pelas conversas, reflexões, desabafos e, principalmente, pela amizade que nasceu disso tudo.

Agradeço à Caro e Ana Cláudia, que aceitaram o convite para a banca. Eu gosto dessa mistura de "designers e não designers".

Agradeço à equipe do Instituto de Estudos Socioeconômicos (Inesc) pela confiança, reconhecimento e compreensão nos dias de ausência e pelos aprendizados que me foram proporcionados até aqui. Se você for do Inesc e estiver lendo isso, vá até o capítulo "Precisamos de políticas públicas". Isso é influência do Inesc na minha vida.

Patrícia, Silvana e Angélica, que me viram andar pelo departamento de design por todos esses semestres, chegou aquele dia da despedida. Muito obrigada!

Agradeço também a cada pessoa que (querendo ou não) me escutou falar sobre o tal do TCC enquanto tomávamos uma cerveja.

*Para as pessoas fazedoras de coisas que conheci e ainda vou conhecer.*

## RESUMO

Em meio a formatos de produção e consumo exacerbados se faz necessário repensar quais são as reais necessidades do ser humano no ambiente em que ele vive. A facilidade de compra e a criação de objetos em larga escala são resultado de um sistema muitas vezes voltado para o lucro, onde dificilmente existe respeito e entendimento quanto a quem faz e quem compra esses produtos. Tais formatos afetam os seres humanos em seus aspectos sociais, econômicos, culturais e identitários. Os processos de fabricação atuais adoecem o trabalhador ao mesmo tempo em que tira do consumidor a capacidade de significar as coisas com que ele se relaciona. Incentivar o ato de fazer com as mãos significa não só propor um formato que atua em contrapartida a esses problemas, como também significa cuidar da identidade e saberes locais da sociedade. Sistemas resilientes, criados e desenvolvidos por pessoas que vivem o contexto em questão são uma alternativa possível e necessária.

Este projeto é voltado para São João del Rei - MG, cidade histórica repleta de tecelões e marceneiros. Assim como a cidade, estes atores carregam patrimônios da humanidade e, conseqüentemente, necessitam de um formato alternativo de produção e consumo onde exista respeito a essas pessoas e conservação de seus saberes. Por meio de pesquisas de campo presenciais e à distância, coleta de informações quanto ao espaço disponível, estudo sobre máquinas e ferramentas utilizadas pelos artesãos e mapeamento de possíveis atores, surge a proposta de uma oficina colaborativa de artesãos. Nesta oficina, aplica-se o conceito de fábrica escola, onde o espaço de criação de artefatos possibilita não só a produção, como também a formação e aprendizado dessas pessoas. Isso acontece através da prática e troca de conhecimento constantes dentro de um formato associativo que fortalece a comunidade, seus laços, identidade e economia local.

Palavras-chave: artesão; associação; design; oficina; identidade; coletividade.

## **| ABSTRACT**

Amid exacerbated formats of production and consumption, it is necessary to rethink what are the real needs of the human being in an environment in which he lives. Ease of purchase and large-scale object creation are the result of an often profit-driven system where there is hardly any respect and understanding as to who makes and who buys these products. Such formats affect human beings in their social, economic, cultural and identity aspects. Today's manufacturing processes make the worker sick while depriving the consumer of the ability to mean the things to which he relates. Encouraging hands-on means not only proposing a format that counteracts these problems, but it also means caring for the identity and local knowledge of society. Resilient systems created and developed by people living in the context in question are a possible and necessary alternative.

This project is for São João del Rei - MG, a historic city full of weavers and woodworkers. Like the city, these actors carry the heritage of humanity and consequently need an alternative format of production and consumption where there is respect for these people and conservation of their knowledge. Through face-to-face and distance field research, gathering information on available space, studying machines and tools used by artisans, and mapping potential actors, a collaborative artisans workshop is proposed. In this workshop, the school factory concept is applied, where the artifact creation space enables not only the production, but also the formation and learning of these people. This happens through constant practice and knowledge exchange within an associative format that strengthens the community, its ties, identity and local economy.

Keywords: artisan; association; design; workshop; identity; collectivity.

## **| LISTA DE FIGURAS**

### **CAPÍTULO 1**

Figura 1.1 – Centro histórico de São João del Rei. – 16

Figura 1.2 – Fachada de uma lanchonete no centro de São João del Rei e fachada de uma lanchonete da mesma franquia, em Belo Horizonte. – 17

Figura 1.3 – Rua Industrial Paulo Agostini. – 19

Figura 1.4 – Relação entre forma e matéria. – 25

Figura 1.5 – Onde fica o design entre matérias e formas? – 26

### **CAPÍTULO 2**

Figura 2.1 – O reposicionamento do ser humano em relação às ferramentas após a revolução industrial. – 30

### **CAPÍTULO 3**

Figura 3.1 – Quais são as bases da criatividade? – 36

### **CAPÍTULO 4**

Figura 4.1 – Cena do filme Pink Floyd The Wall no momento em que se toca a Música Another Brick in The Wall, que critica a educação reprodutora. – 41

Figura 4.2 – Sistemas sociotécnicos, fatores motivacionais e o papel do designer. – 45

Figura 4.3 – Número de jovens, idosos e índice de envelhecimento no Brasil de 2000 a 2060. – 48

Figura 4.4 – Pirâmide etária de São João del Rei em 2010. – 49

### **CAPÍTULO 5**

Figura 5.1 – Rua industrial Paulo Agostini, Móveis Martins e Galpão. – 56

Figura 5.2 – Interior do galpão. – 57

Figura 5.3 – Áreas de trabalho e ferramentas de acordo com o material a ser trabalho. – 58

Figura 5.4 – Referências para a organização das bancadas de trabalho. – 60

Figura 5.5 – Planta baixa da oficina: proposta de organização do espaço. – 61

Figura 5.6 – Móvel modelo e seu processo criativo. – 64

Figura 5.7 – Etapas de construção que envolvem marcenaria. – 65

Figura 5.8 – Etapas de construção que envolvem tecelagem. – 66



- Figura 5.9 – Imagens de referência para criação da identidade visual da oficina. – 67
- Figura 5.10 – Logo, cores e tipos da identidade visual da Feito Aqui. – 68
- Figura 5.11 – Interior da Oficina Lab e texto de apresentação do site. – 69
- Figura 5.12 – Foto do portal da Oficina Serena e texto de apresentação do site. – 70
- Figura 5.13 – Planilha de estimativa de gastos iniciais. – 72

## **| SUMÁRIO**

### **INTRODUÇÃO – 11**

### **1 SABER LOCAL, MEMÓRIA E IDENTIDADE – 15**

#### **1.1 – Minas Gerais – 15**

1.1.1 São João del Rei, uma cidade mineira – 15

1.1.2 Matosinhos, um bairro de São João del Rei – 18

#### **1.2 – Por que fazer um projeto aqui? – 20**

1.2.1 Potencialidades e possibilidades – 20

1.2.2 Problemáticas – 21

#### **1.3 – O fazer manual como construtor de identidade – 21**

1.3.1 Sou quem eu sou porque fui o que fui – 22

1.3.2 Dimensão informacional dos objetos – 24

### **2 MÁQUINAS E PESSOAS, PESSOAS E MÁQUINAS – 27**

#### **2.1 – Revolução industrial, burguesia, artesãos e designers – 27**

2.1.1 A demanda pela tradição artesanal e os objetos industrializados – 28

2.1.2 A produção em massa requer padronização – 28

#### **2.2 – O sistema Taylorista aplicado nas economias periféricas – 29**

### **3 UM OUTRO OLHAR SOBRE PRODUÇÃO E CONSUMO – 32**

#### **3.1 – Demanda e necessidade – 32**

3.1.1 Conhecer quem faz – 33

#### **3.2 – Artesão designer, designer artesão – 34**

3.2.1 O processo criativo de um artesão – 35

### **4 FÁBRICA ESCOLA – 38**

#### **4.1 – Sobre aprender a navegar – 38**

4.1.1 Dá pra aprender fazendo? – 40

#### **4.2 – Fazer conjunto – 42**

4.2.1 Um sistema resiliente – 43

4.2.2 O formato associativo como fortalecedor do pequeno produtor – 46

4.2.3 Precisamos de políticas públicas – 47

**4.3 – Caminhos percorridos – 50**

**5 FEITO AQUI – 51**

**5.1 – Uma oficina colaborativa e seus atores – 51**

5.1.1 As pessoas – 52

5.1.2 Sondagem cultural – 53

5.1.3 *Stakeholders* – 54

**5.2 – O espaço – 55**

5.2.1 Máquinas e ferramentas – 57

5.2.2 Bancadas de trabalho – 59

5.2.2 Planta baixa – 60

**5.3 – Primeiro contato e material de boas vindas – 62**

5.2.1 Móvel modelo – 63

**5.4 – Identidade visual – 66**

**5.5 – Análise de similares – 69**

**5.6 – Quanto custa? – 71**

**CONCLUSÃO – 73**

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS – 76**

**ANEXOS – 78**

## | INTRODUÇÃO

São João del Rei e o artesanato mineiro sempre foram universos presentes na minha trajetória. Em meio a uma fábrica de móveis, costureiras e fazedores dos diversos trabalhos manuais, me vi interessada pelas pessoas que criam e o que criam. Os pequenos detalhes feitos por mãos cuidadosas, técnicas secretas que foram ensinadas por outras gerações, ferramentas feitas por elas mesmas para facilitar o trabalho e invenções daqueles que se perguntam: "Nossa, como nunca tinham pensado nisso antes?", são peculiaridades que cativam e despertam curiosidade.

Este é um projeto que tomou forma de acordo com as pessoas que se envolveram nele ao longo do tempo, o que permitiu que fosse transformado de acordo com os lugares e possibilidades descobertos. Da ideia inicial de propor novos meios de produção e relação de pessoas dentro de um espaço fabril, ele se transformou em uma proposta de oficina colaborativa de artesãos, dentre eles, mais especificamente, tecelões e marceneiros que detêm um dos saberes locais da cidade mineira. Essa oficina se chama Feito Aqui.

Este projeto tem como objetivo desenvolver formatos alternativos de trabalho e produção que reconheçam e valorizem o saber local e o fazer conjunto, onde o artesão é entendido como protagonista nos processos de criação, fabricação, multiplicação do saber e distribuição.

Além disso, busca-se a criação de um modelo de produção baseado em recursos locais e no engajamento da comunidade para possibilitar novos formatos de vizinhança e bem-estar social e promover a interação e trabalho coletivo entre pessoas de diferentes idades, crenças, maneiras de se ver e fazer o mundo. Além disso, a recombinação de recursos já existentes é capaz de atingir metas socialmente reconhecidas mas até então pouco exploradas, tais como colaboração, interação, cuidado e manutenção, que fazem parte de ciclos constantes dentro de um espaço coletivo.

Para alcançar o objetivo principal do projeto são necessárias as etapas descritas a seguir:

- Buscar o entendimento das bases e funcionamento do trabalho manual e geracional;
- Esboçar um espaço colaborativo de criação e venda;
- Desenvolver e aplicar o conceito "Fábrica-Escola";
- Experimentar formatos alternativos de trabalho que incentivem e dialoguem com tecnologias tradicionais;
- Contribuir com o incremento da economia local da cidade em que o projeto será realizado e de suas vizinhas.

É preciso que haja um profundo compromisso com o desenvolvimento das pessoas que fazem parte desse espaço colaborativo. Além disso, deve-se ter consciência de que jamais será possível alcançar tais objetivos sozinhos e que mudanças culturais e comportamentais levam tempo para acontecer. O desenvolvimento deste projeto se dá com o tempo, esforços e trabalho coletivo.

Inicialmente, serão tratados assuntos relacionados à memória que se carrega no saber local e como o ato de fazer com as mãos é um produto cultural formador de identidade. Assim, se faz necessário entender quem são as pessoas envolvidas nesse cenário e como elas se comunicam e podem comunicar com uma oficina colaborativa. Em seguida, para propor uma oficina onde as pessoas envolvidas são os atores principais da criação, manutenção e desenvolvimento do espaço, é necessário refletir sobre como se dão os processos de educação dentro das escolas e de trabalho dentro das fábricas. Isso implica propor um formato alternativo à maneira tradicional de educação, produção e, consequentemente, consumo.

Ao conhecer os artesãos da cidade foi possível entender melhor quem seriam as pessoas envolvidas no projeto da Feito Aqui. Devido à distância entre pesquisadora e a cidade da pesquisa, técnicas foram utilizadas e constantemente modificadas e adaptadas à realidade prática e capacidade de execução da pesquisa.

Entrevistas com artesãos, visitas a espaços de trabalho, buscas pelas ferramentas facilitadoras criadas pelas próprias pessoas e registros sobre

trajetórias no mundo do fazer manual, somadas à pesquisa sobre a cidade e o espaço disponibilizado, possibilitaram a criação de uma proposta de oficina colaborativa.

Essa proposta se divide em:

- Mapa de envolvidos (*stakeholders*), que trata de possíveis atores diretos e indiretos no projeto;
- Planta baixa da oficina, que divide espaço, maquinário e bancada de maneira que possibilite a troca de conhecimento e estímulo à interação dos envolvidos;
- Material de primeiro contato, que consiste em uma cartilha de boas vindas com diretrizes da oficina colaborativa e passo a passo do "móvel modelo", que poderá ser criado por todo primeiro visitante no espaço. Quando confeccionado, ele faz com que a pessoa conheça os diferentes espaços de trabalho e aprenda conceitos básicos de marcenaria e tecelagem;
- Identidade visual do projeto, que dá base ao material de comunicação e interação da oficina com a sociedade;
- Esboço de custos iniciais para a criação e funcionamento da oficina.

No primeiro capítulo, será tratada a relação entre o fazer manual passado por gerações e a construção identitária do ser humano. Em seguida, no segundo capítulo, discorro sobre a transformação das máquinas e sua relação com o homem durante a revolução industrial, que perdura até os dias de hoje. Já no terceiro capítulo, questiono o consumo exacerbado, consequência da produção em larga escala voltada para o lucro, e a desvalorização do trabalho do artesão. Ainda nesse capítulo, é feito um comparativo entre artesão e designer enquanto reflete-se sobre a necessidade de romper barreiras existentes entre esses universos. No quarto capítulo, defendo a aplicação de uma fábrica que se assemelha ao formato de escola, onde as pessoas aprendem e ensinam enquanto fazem, de maneira coletiva e colaborativa. Em seguida apresento o formato associativo como potencial fortalecedor do trabalho do artesão. Discorro, também, sobre a necessidade de estar atento às necessidades da população do ponto de vista governamental e a possível parceria entre políticas e a oficina Feito Aqui. Por fim, no quinto capítulo, que carrega o nome da oficina proposta, apresento a definição do projeto e como ele se dará em termos de viabilização.

Funcionamento, pessoas envolvidas, maquinário e ferramentas, divisão do espaço de trabalho e proposta de material a ser entregue no primeiro contato das pessoas com a oficina são produtos a serem apresentados nesse último capítulo. Por fim é feita uma análise quanto à importância e possibilidade de se colocar a oficina Feito Aqui em prática.

# **1 | SABER LOCAL, MEMÓRIA E IDENTIDADE**

O saber local é aquele guardado e utilizado por pessoas que vivem em determinado espaço e se apoderam dele. Esse saber se mantém e é repassado através da memória e da comunicação, características da natureza humana. De acordo com Laraia (1986) saber, somado ao ato de fazer pode, muitas vezes, ser fator importante para a formação de cultura e identidade de um indivíduo.

## **1.1 Minas Gerais**

Minas Gerais é um estado rico e diverso. Múltiplo em sua cultura, pessoas e geografia, guarda importantes riquezas do povo brasileiro.

No período colonial, época em que foi formada a maioria de suas cidades, Minas Gerais foi palco da Inconfidência Mineira, movimento que buscava a liberdade do Brasil. Essa busca pela liberdade, em todas as suas formas e manifestações, pode ser encontrada nos hábitos e costumes do povo mineiro ainda hoje. Pessoas acolhedoras e trabalhadoras, que fazem questão de receber bem, de cultivar tradições e crenças e de valorizar a convivência familiar.

### **1.1.1 São João del Rei, uma cidade mineira**

São João del Rei, a terra dos sinos, é uma cidade histórica que se encontra no sul de Minas Gerais e foi fundada há 305 anos. De acordo com o IBGE (2008), ela possui cerca de 90.082 habitantes.

São João del Rei é rica em saberes populares e pessoas de diferentes idades fazedoras de coisas. Ao mesmo tempo em que existem senhoras que adoram contar casos acompanhados de uma xícara de café, existem várias repúblicas e jovens que nelas habitam devido à Universidade Federal de São João del Rei - UFSJ, que se encontra na cidade há 33 anos. É uma cidade tão diversa quanto às pessoas que a compõem.



São João del Rei guarda fragmentos da memória do povo brasileiro. Ao andar por suas ruas, podemos imaginar como se vivia e como se davam fatos cotidianos e marcadores históricos há alguns anos atrás.

De acordo com o portal virtual do governo de Minas Gerais, São João del Rei já foi palco de acontecimentos relacionados à inconfidência mineira, conserva obras de Aleijadinho criadas em meados de 1700 e, ainda hoje, possui uma locomotiva à vapor, conhecida como Maria Fumaça, que foi fabricada antes de 1880 e anda por uma das primeiras vias férreas criadas no Brasil. Na Figura 1.1 pode se observar a composição do centro da cidade.



Figura 1.1 – Centro histórico de São João del Rei.  
Fonte: Pedro Vilela/MTur.

Assim como outras cidades que formam o circuito do ouro e do diamante em Minas Gerais, São João del Rei foi impulsionada pela descoberta destes minérios e acabou sendo uma cidade de vasto desenvolvimento econômico. A produção e o comércio ativos possibilitaram o crescimento da cidade e a resistência em épocas de declínio, fatores que explicam ela ser uma das cidades históricas mineiras mais desenvolvidas e movimentadas em relação ao comércio.

A economia de São João del Rei depende fortemente do comércio, que é um dos grandes geradores de emprego e renda da cidade. Possui algumas

fábricas (têxteis, metalúrgicas, moveleiras, alimentícias, entre outros) e diversas lojas, que normalmente vendem o que é feito na cidade. Móveis rústicos com pinturas artesanais, tapetes tramados à mão e taças de estanho fundidas e polidas por artesãos revelam a enorme riqueza cultural que existe dentro das pequenas lojas do centro histórico da cidade, com o chão todo em pedras.

É interessante observar a dualidade temporal existente em São João del Rei, onde as ruas repletas de carros são feitas de pedras e as lojas movimentadas do centro histórico tem suas fachadas em harmonia com a arquitetura barroca da cidade. É possível perceber uma mistura de épocas em um mesmo espaço. As figuras abaixo comparam a fachada de lojas de uma mesma franquia em São João del Rei e Belo Horizonte.



Figura 1.2 – Fachada de uma lanchonete no centro de São João del Rei (esquerda);  
Fachada de uma lanchonete da mesma franquia, em Belo Horizonte (direita).  
Fonte: Tripadvisor.

Por ser uma cidade histórica, deve seguir algumas leis e decretos que protegem patrimônios da humanidade. Assim como as igrejas, museus e teatro, as ruas e sua aparência também são protegidas por essas normas. As fachadas das lojas, como na Figura 1.2 à esquerda, por exemplo, devem seguir o seguinte decreto:

*Placas e Toldos no Centro Histórico de São João del-Rei*  
*Decreto Nº 4.762*

*Art. 4º - Somente é permitida a instalação e manutenção no Centro Histórico da cidade e sua respectiva área do entorno de engenhos de publicidade e toldos mediante prévia aprovação do Conselho Municipal de Preservação Cultural e desde que obedeça às seguintes diretrizes: (...)*

*III – Busca de harmonia, das dimensões, escala, proporções e cromatismo, com as características do Centro Histórico, compatibilizando-se com a paisagem urbana e garantindo a fruição e a integridade arquitetônica de suas edificações.*  
*SÃO JOÃO DEL REI TRANSPARENTE (2011)*

Cabe ressaltar que para além da arquitetura, existem as pessoas que vivem nesta cidade e mantêm os saberes locais são-joanenses vivos e transmitidos por gerações: marceneiros que constroem móveis rústicos em madeira de demolição, tecelãs que operam antigos teares do tempo Brasil colônia e artesãos de peças de estanho, que seguem o mesmo método de produção do século XVIII.

Agora pensemos: O aspecto arquitetônico da cidade concilia presente e passado num mesmo espaço de maneira curiosa e respaldada pelo estado através dessas leis, mas e os aspectos sociais e culturais de São João del Rei, como são apresentados e representados no atual panorama?

É importante que exista estímulo para a troca de saberes entre as pessoas que vivem nessa cidade. O fazer conjunto é capaz de unir, valorizar e fortalecer o entendimento de um em relação ao outro. É preciso criar lugares e territórios colaborativos que possuam significado para quem o usa uma vez que a sociedade está vivendo tempos que enrijecem as relações humanas. Mas onde fazer isso?

### **1.1.2 Matosinhos, um bairro de São João del Rei**

Em Matosinhos, bairro de São João del Rei, existe uma fábrica de móveis chamada Móveis Martins, que encontra-se há 44 anos no mercado. É uma fábrica familiar, com alguns trabalhadores de longa data. Os principais clientes são amigos e parceiros antigos.

A composição da linha de móveis é fiel aos primeiros catálogos da loja, inspirada na mobília antiga e rústica do Brasil colônia. Houve mudanças de acordo com as novas máquinas que foram surgindo, mas sempre em sinergia com a essência rústica.

Na Móveis Martins, existe um galpão fora de uso e muitas sobras de madeira que são vendidas para mercados fornecedores de lenha para fogões. Agora essas sobras serão disponibilizadas para esse projeto, em parceria com o proprietário da fábrica, José Martins.

Na mesma rua em que se situa a fábrica, Rua Industrial Paulo Agostini, existe um galpão que serve como depósito de móveis prontos. Esses móveis serão realocados e o galpão será o lugar onde a oficina Feito Aqui vai funcionar. Na Figura 1.3 pode-se observar a proximidade entre a fábrica e o galpão.



Figura 1.3 – Rua Industrial Paulo Agostini.  
Fonte: Google Earth.

Uma vez que temos o espaço, materiais e pessoas, será criado um ambiente cooperativo para uso dos artesãos locais. Aqui nasce o projeto Feito Aqui. Mas o que implica a criação dessa oficina dentro de uma cidade como São João del Rei?

## **1.2 Por que fazer um projeto aqui?**

Tecelãs, marceneiros e saberes locais: patrimônios intangíveis da humanidade, que carregam formas de saber, criar e fazer. Eles são responsáveis pela memória de espaços de São João del Rei, mas que pertencem a todos e são capazes de construir identidades e memórias individuais e coletivas.

Quando um produto é feito à mão, existem histórias, motivos e saberes passados por gerações, ao longo de vários anos. Essas pessoas e seus saberes precisam ser valorizados e mantidos ao longo da história. Mas como fazer isso?

### **1.2.1 Potencialidades e possibilidades**

Este projeto já possui um espaço para ser realizado, assim como insumos para a criação de objetos. Agora é preciso definir quem serão as pessoas envolvidas. Foram realizadas entrevistas e pesquisas com alguns artesãos de São João del Rei e cidades vizinhas num raio de 30km, a fim de entender quem são essas pessoas

Após o contato direto com os artesãos, foi criada uma rede de interessados no projeto dispostos a participar das etapas iniciais de teste. De acordo com o Núcleo de Artesanato da Secretaria de Desenvolvimento Integrado e Fóruns Regionais, estima-se que existam 300 mil artesãos no estado de Minas Gerais, que alimentam um mercado de mais de R\$ 2 bilhões por ano. Esses números não são exatos, uma vez que muitos artesãos ainda trabalham informalmente. O cadastramento dos profissionais no Sistema de Informações Cadastrais do Artesanato Brasileiro (Sicab) fornece a Carteira Nacional do Artesão, documento que os identifica e facilita a participação deles em eventos especializados, tais como feiras, exposições e treinamentos. Uma vez que essa rede já existe e recebe incentivo para que mais pessoas se cadastrem, o contato com essas pessoas se torna mais fácil.

Além disso, é possível verificar que em Minas Gerais existem programas e órgãos preocupados com a manutenção e valorização do trabalho dessas

peessoas. Parcerias podem surgir, também, junto ao governo e instituições que já fazem parte dessa rede.

### **1.2.2 Problemáticas**

De acordo com a Prefeitura Municipal de São João Del Rei, o comércio é um dos grandes geradores de emprego e renda da população da cidade, inclusive dos artesãos. Verifica-se perceber dois eixos centrais entre as problemáticas.

O primeiro diz respeito ao caso dos artesãos autônomos, em que a desmotivação é causada pela desvalorização do trabalho manual. Pode-se perceber que o trabalho do artesão tem sido desvalorizado, uma vez que ele não é capaz de concorrer com a velocidade e consequentemente, baixo custo das peças feitas majoritariamente por máquinas. O outro eixo é concernente ao caso dos artesãos que trabalham em fábricas, em que os fatores desmotivadores são a falta de espaço de criação e o cansaço causado pelo trabalho repetitivo.

Dentro de pequenas e médias empresas de marcenaria no Brasil, pode-se encontrar alguns desses artesãos. Por mais que façam peças que não foram desenhadas por eles, existe um movimento natural de se usar a criatividade para solucionar pequenos problemas do cotidiano e criar sua própria maneira de produção. O trabalho repetitivo e braçal não é capaz de vetar a criatividade dessas pessoas fazedoras de coisas. Mas por que essas pessoas não estão criando seus próprios móveis e objetos? Ambos os cenários necessitam de incentivos.

Com um lugar próprio para troca de conhecimento, criação de peças autorais e venda, é criada uma ponte entre quem compra e quem faz. O artesão recebe o reconhecimento devido e o comprador sabe de onde veio o que ele está adquirindo.

## **1.3 O fazer manual como construtor de identidade**

O ser humano constrói sua identidade durante toda a vida. Segundo Laraia (1986), esse processo é chamado de endoculturação, em que a

aprendizagem é vista como atividade permanente, que se dá pela assimilação de valores e experiências. O legado cultural de determinada sociedade é passado de maneira consciente e inconsciente, de geração em geração, dentro de casa e na sociedade.

É através de atividades rotineiras que esses aprendizados ocorrem. Uma filha de artesã, por exemplo, que cresce observando sua mãe realizar tarefas manuais, é capaz de reproduzir desde muito pequena as atividades da mãe. Então, após o domínio das técnicas básicas, essa menina é capaz de criar suas próprias peças. Por meio do processo que passa pela observação e reprodução é possível tornar-se capaz de inventar. São etapas da aprendizagem no universo do fazer manual.

Uma vez que os seres humanos possuem capacidade de aprendizagem e comunicação, essas etapas se dão de maneira acumulativa, ou seja, o que se aprende hoje é resultado do que foi aprendido no passado somado aos acontecimentos e experiências nesse meio tempo. A cultura é um processo acumulativo e em constante transformação.

Fazer com as mãos, aquilo que lhe foi ensinado por outra pessoa, é manter a existência e transformação da humanidade, onde o passado serve de arcabouço do presente que se constrói. Aqui memória e experiência se relacionam e alimentam uma à outra e, assim, possibilitam o ciclo de observar, reproduzir e inventar.

### **1.3.1 Sou quem eu sou porque fui o que fui**

Ao saber de onde determinada pessoa vem e pelas experiências que passou, pode-se entender melhor quem ela é. A identidade, apesar de muito ligada a cultura, possui características próprias na sua formação. Os processos inconscientes são os mais influentes dentro da construção individual identitária. Já a cultura é definida de forma consciente. Se considerássemos a identidade um fator de escolha do indivíduo estaríamos negando toda a sua interação com a sociedade, assim, a construção social seria anulada dos seres humanos.

Quando alguém aprende algo, esse aprendizado se converte em memória e é carregado com essa pessoa ao longo dos anos, em que cada experiência é responsável pela formação da maneira como a vida é vista, interpretada e levada. Segundo Laraia (1986), a identidade do ser humano baseia-se na sua memória, seus grupos, sua etnia e também sua cultura. Aqui se considera a memória individual e coletiva, enfatizando a cultura como uma expressão única e diferenciadora de identidades construídas que moldam e são moldadas pelo mundo.

*[...] a construção da identidade se faz no interior de contextos sociais que determinam a posição dos agentes e por isso mesmo orientam suas representações e suas escolhas. Além disso, a construção da identidade não é uma ilusão, pois é dotada de eficácia social, produzindo efeitos sociais reais (CUCHE, 1999, p. 182)*

O saber local, que no caso de São João del Rei pode ser representado pelas técnicas de tecelagem e marcenaria transmitidas pelos artesãos, quando passado de geração em geração carrega a identidade de um grupo específico, que acaba por influenciar a identidade de quem aprende e assim por diante. Mas quem cuida da memória desses artesãos?

É intrínseco ao ser humano se projetar naquilo que faz. Suas escolhas e ações buscam um motivo ou uma razão. Ao se projetar em suas construções o indivíduo reflete, questiona, interpreta e eterniza suas próprias realizações. Este ato de pensar o pensamento através de projeções é o que mantém a cultura viva através do tempo.

O artesão exerce ativa e intrinsecamente a cultura ao depositar sua individualidade naquilo que faz. Esse movimento mantém a memória uma vez que possui significado real e sentimental. Ao fazer parte de um espaço colaborativo de artesãos ou até mesmo comprar o que é feito com as mãos, surge mais uma história individual que se projeta e exerce a cultura. Alimentar esse ciclo de trocas, vivências, experimentos e projeções é manter a cultura e os saberes locais constantemente vivos.

Essas experiências e vivências que acontecem ao longo da vida podem acabar sendo atropeladas pela velocidade de informações e acontecimentos do mundo complexo em que vivemos, onde muito do que acontece é passageiro.



A maioria das experiências que temos ao nosso dispor não é acessada a qualquer momento pelos sentidos, mas por meio da memória. A capacidade de lembrar o que já se viveu ou aprender a relacionar isso com a situação presente é o mais importante mecanismo de constituição e preservação da identidade de cada um. (CARDOSO, 2011, p.73)

O ato de tecer e construir peças em madeira é realizado, na maioria das vezes, por artesãos e nem sempre essas pessoas fazedoras de coisas têm seu trabalho valorizado no âmbito social e econômico. Consequentemente, este trabalho corre o risco de cair no esquecimento ao longo dos anos em uma sociedade cada vez mais tecnicista e indiscriminadamente consumista. É preciso estar atento ao valor que esses saberes possuem na identidade coletiva da sociedade. Será que o que essas pessoas fazem se resume àquilo que só é visto pelos olhos?

### **1.3.2 Dimensão informacional dos objetos**

Em conjunto, as características visuais e morfológicas de um objeto e seu processo de fabricação possibilitam maior entendimento quanto ao universo de de seu autor. A composição visual do objeto carrega influências identitárias e culturais, que podem ser notadas através da aparência, estrutura, cores, encaixe e padrões escolhidos. Tais características são resultado do ambiente, pessoas e informações com as quais o artesão se relaciona. Enquanto isso, as ferramentas e técnicas de fabricação são reflexo do espaço e variedade de recursos disponíveis. O modo como um objeto é feito evidencia os saberes e recursos que chegaram ao autor. Mas o que são estes objetos antes de serem objetos?

A palavra matéria resulta da tentativa de romanos de traduzir para o grego o termo hylé. Originalmente, hylé significa "madeira" (...) No entanto, quando os gregos passaram a empregar a palavra hylé, não pensavam em madeira no sentido genérico do termo, mas referiam-se à madeira estocada nas oficinas dos carpinteiros. Tratava-se, para eles, de encontrar uma palavra que pudesse expressar oposição em relação ao conceito de "forma".  
(FLUSSER, 2007, p.23)

Antes de serem dotados de forma, esses objetos foram matéria. A matéria, uma vez informada, é capaz de manifestar-se e tornar-se um fenômeno dotado de forma. Portanto, de acordo com Flusser (2007), informar significa impor formas à matéria. A relação entre matéria e forma pode ser apresentada em forma de esquema, como na Figura 1.4.

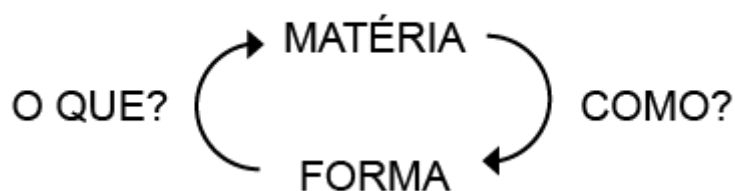


Figura 1.4 – Esquema da relação entre forma e matéria.  
Fonte: autora.

O artesão, quando em atuação, possibilita a informação, manifestação, transformação e transmutação da matéria em forma. Consequentemente, o artefato, quando fruto da associação entre forma e matéria, carrega significado e passa a ser também um canal de comunicação. Considerando que as aparências dos objetos são carregadas de significados, "todo artefato material é também comunicação, informação, signo" (CARDOSO, 2011, p.111). O caminho percorrido de matéria à forma é apresentado no esquema da Figura 1.5.



Figura 1.5 – Esquema síntese da relação entre design matéria e forma. Fonte: autora.

O ato de informar a matéria, que torna-se capaz de manifestar-se e transformar-se em fenômeno, é resultado do trabalho do artesão/designer. Talvez, o que possa definir usar o termo artesão ou designer seja a intencionalidade durante os processos. Mas, para além da categorização e classificação das pessoas e seus postos, em ambos os casos a forma resultante desse processo é incrivelmente rica quando se leva em consideração o processo individual e cultural da significação da forma que surge.

Segundo Cardoso (2011), as coisas tendem a carregar cada vez mais informações - sobre procedência, natureza, pertencimento, intenção, e assim por diante. Portanto, é interessante que se veja o resultado do fazer manual para além de seus aspectos visuais e que se leve em consideração a subjetividade do processo de fabricação e informação.

## 2 | MÁQUINAS E PESSOAS, PESSOAS E MÁQUINAS

A relação entre pessoas e máquinas se transformou e tem se transformado ao longo dos anos. É preciso estar atento às consequências dessas mudanças, que não necessariamente melhoram com o tempo mas, pelo contrário, podem adoecer e inibir as pessoas que a manipulam. É possível criar uma relação equilibrada entre pessoas e máquinas?

### 2.1 Revolução industrial, burguesia, artesãos e designers

No cenário europeu, entre os séculos XVIII e XIX, aconteceram profundas transformações nos meios de fabricação, oriundas da Revolução Industrial. Nesse período, foi criado um sistema de fabricação que produz quantidades muito grandes e a um custo que diminui rapidamente, uma vez que não depende diretamente da demanda. Esse sistema gera seu próprio mercado.

Segundo Heskett (1998), o design surge nessa época, devido a necessidade de um projeto que otimizasse a produção nas etapas de execução. Isso implica a criação e desenvolvimento de projetos de fácil entendimento e reprodução.

Ao longo da evolução histórica, o papel do desenho industrial foi tornar a tecnologia utilizável em formas acessíveis e compreensíveis para o maior número possível de pessoas. O design tornou-se uma atividade especializada na divisão industrial do trabalho, uma das muitas atividades aglomeradas sob o título geral de "pesquisa de desenvolvimento", onde as atividades criativas associadas à invenção e definição de formas se separaram dos processos de trabalho pelos quais são realizadas. (HESKETT, 1957, P.207)

A partir desse momento, as etapas de invenção e criação foram separadas das atividades práticas de construir e fabricar. A produção em série não possibilita o uso da criatividade uma vez que coloca o ser humano na posição única e exclusiva de repetir movimentos e construir peças o mais rápido possível. Qual o valor dessas peças?

### **2.1.1 A demanda pela tradição artesanal e os objetos industrializados**

Até então, peças feitas à mão eram caras e pouco acessíveis. A ascensão da burguesia e seu desejo de ter essas peças em casa, somada ao crescimento do formato industrial de produção, fortalecem e incentivam a criação de objetos de caráter artesanal, porém feitos de maneira industrial. Apenas o aspecto estético é reproduzido nesse formato de fabricação. Eram peças visualmente semelhantes às feitas à mão, mas concebidas majoritariamente por máquinas. É interessante observar que, quanto mais fiéis e semelhantes às peças manufaturadas, mais elas eram valorizadas. O aspecto característico de artesanaria diferencia um produto e atrai consumidores, ainda que apenas no campo estético.

O poder de consumo e disponibilidade de objetos das mais variadas formas surge de uma vez na vida das pessoas e transforma o formato de produção e consumo, que perdura até os dias de hoje. Aqui começa a era da produção indiscriminada, consumismo e descartabilidade do que se compra. É tão fácil comprar como descartar e pouco importa quem fez o que se consome.

### **2.1.2 A produção em massa requer padronização**

Segundo Pinto (2010), no início do século XX as formas de organização na produção industrial se transformaram e causaram mudanças drásticas no ambiente fabril. Em busca da racionalização extrema de produção, que possibilita a maximização da produção e lucros, Frederick Winslow Taylor, um engenheiro mecânico, desenvolveu um conjunto de métodos para a produção industrial que ficou conhecido como taylorismo.

Neste modelo, o funcionário deveria exercer apenas uma tarefa especializada, no menor tempo possível, independentemente do conhecimento da forma como se chegava ao resultado final. Isso significa que as atividades eram simples, repetitivas e padronizadas e, por isso, necessitavam de conhecimentos estritamente mecânicos para serem realizadas. Qualquer pessoa era capaz de aprendê-las e reproduzi-las sem a necessidade de uma etapa anterior de aprendizado.

Cada trabalhador repete uma ou poucas tarefas relacionadas, que utilizam a mesma ferramenta, realizando operações praticamente idênticas no fluxo de produtos. A divisão técnica do trabalho foi mais uma vez intensificada, o conhecimento do processo produtivo era único e exclusivamente do gerente, que também fiscalizava o tempo destinado a cada etapa da produção. Ou seja, o poder criativo foi tirado dos trabalhadores e seu fazer manual não passava de uma extensão dos maquinários. Aqui surge uma robotização não só dos processos, como também das pessoas que os realizam.

## **2.2 O sistema taylorista aplicado nas economias periféricas**

O sistema taylorista, ao ser incorporado pelas economias periféricas como forma de "modelo" de desenvolvimento político, econômico e social, resultou num agravamento de crises econômicas e sociais existentes. As sociais se deram no aspecto dos trabalhadores que tiveram seus direitos flexibilizados e desrespeitados, as econômicas, por sua vez, acontecem quanto à manutenção de acordos predatórios ditados por organismos do controle financeiro internacional.

A afirmação de que se conquistaram grandes avanços científicos e tecnológicos não contesta, por outro lado, até que ponto tais avanços atingiram objetivos que não os tornam contraditórios. (PINTO, 2013, p.7)

Pode-se observar um cenário de precarização dos trabalhadores, que são sujeitados ao desemprego, à instabilidade de empregos e mesmo a problemas de saúde, que são naturalizados e nunca de responsabilidade do empregador.

A produção em larga escala expande o poder de compra uma vez que faz e consegue vender peças a preços baixos. Mas, e quanto às pessoas que trabalham nessas fábricas? Qual é o preço que se paga pela adoção desse sistema de produção e consumo?

Os movimentos programados e cronometrados do trabalho restringem a interação entre os trabalhadores que além de desrespeitados e adoecidos, são privados da união de classe e, conseqüentemente, lhes falta espaço para reivindicação de seus direitos e construção de identidade coletiva.

O trabalho consolidou a cultura dos povos e a diferenciação política interna de suas comunidades, assumindo, por fim, no âmbito da sociedade atual, o papel central na constituição de classes sociais que a compõe, sendo que, no interior destas, está a base da formação da identidade de seus indivíduos. (PINTO, 2013, p.75)

Segundo Marx (2002, p. 748), o operário torna-se efetivamente um "apêndice da máquina", uma vez que agora as atividades fabris são realizadas em lugares especialmente determinados e delimitados. Antes da Revolução Industrial, os produtos eram feitos manualmente em pequenas oficinas e nas casas dos artesãos, que tinham contato com a matéria-prima, sua fonte de extração e recursos utilizados. Eles participavam de todo o processo de produção.

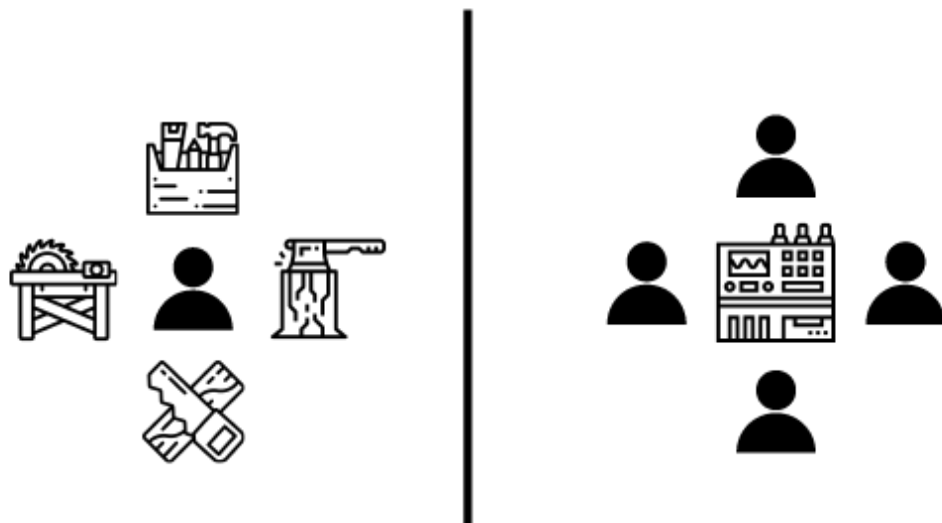


Figura 2.1 – Esquema do reposicionamento do ser humano em relação às ferramentas após a Revolução Industrial. Fonte: autora.

Como apresentado na Figura 2.1 (à esquerda), antes da Revolução Industrial, o posicionamento das bancadas e áreas de trabalho colocava o ser humano como ator principal, onde as máquinas pré-industriais, construídas empiricamente pelo ser humano, ficavam ao seu redor. Já as máquinas surgidas durante a Revolução Industrial, são grandes, complexas, caras e construídas industrialmente. Assim, as posições são invertidas: as máquinas se encontram no centro, rodeadas de seres humanos (Figura 2.1 à direita). No primeiro cenário, o homem é a constante e a máquina é a variável, que é substituída quando não

cumpra bem suas tarefas. No segundo cenário, o homem é a variável e a máquina é a constante. As pessoas são substituídas quando não mais cumprem seu papel da maneira esperada.

O processo de industrialização baseado no sistema taylorista de produção em massa afeta não só o trabalhador, como também o cenário econômico, político e cultural de um país, principalmente em países periféricos. Nesse movimento, pode-se observar:

- más condições de trabalho e descartabilidade do empregado;
- mecanização do fazer manual e, conseqüentemente, falta de significado nos objetos criados e de liberdade de criação por parte dos trabalhadores;
- pouco espaço para o desenvolvimento da identidade coletiva e individual no espaço de trabalho e
- falta de incentivo em práticas de países ditos periféricos relacionadas ao saber popular, uma vez que as indústrias alocadas no país produzem aos moldes estrangeiros e na maioria das vezes apenas para estrangeiros. Os saberes locais não são impulsionados e muito menos protegidos.

Vistos como simples fatores humanos, os trabalhadores nunca eram apreciados como sujeitos inventivos, exploradores e criativos como deveriam ser. Nos sistemas cooperativos, como é proposto neste projeto, a importância do trabalho manual ultrapassa barreiras da visão tradicional do que é trabalho, pois é visto como ferramenta ampla de atividades, para muito além das restrições braçais e fabris.

É preciso entender a problemática desse formato para então propor outros que transformem o sistema de produção de maneira benéfica. Esse padrão tende não só ao esgotamento humano e desrespeito à individualidade de quem produz, como também à desvalorização do ato de fazer com as mãos e das potencialidades territoriais.



### **3 | UM OUTRO OLHAR SOBRE PRODUÇÃO E CONSUMO**

Numa sociedade acostumada a ter tudo pronto para o consumo, é comum que as pessoas ignorem os processos de produção anteriores à chegada dos produtos às prateleiras. É natural encontrar crianças que não sabem, por exemplo, que o bolo que elas comem foi feito com farinha e ovos, que vieram de uma galinha e uma plantação de trigo. O mesmo se aplica ao universo da tecelagem e marcenaria, onde nem todo mundo sabe como os tecidos são feitos e as peças de madeira cortadas e encaixadas. Mas por que eu preciso saber isso? E por que tudo vem tão pronto?

#### **3.1 Demanda e necessidade**

A falta de contato com o processo de produção afasta as pessoas da matéria-prima e dos seres que, de alguma maneira, contribuíram para aquele produto ter chegado até as suas mãos. Esse é um dos aspectos do atual consumo desenfreado.

Quando não se conhece o valor (material e imaterial) dos recursos de origem de um produto, o processo de produção, a mão de obra utilizada, as condições de trabalho e o impacto na natureza que, juntos, deram origem ao produto adquirido, não existe espaço para a valorização e consumo consciente. É preciso repensar como se dá o envolvimento das pessoas e objetos que elas comprem. Qual valor é dado ao que é comprado?

De acordo com Flusser (2007), o comportamento e modo de viver dos seres humanos são reflexo do processo industrial que eles estão inseridos. A "alavanca contra-ataca": as máquinas são criadas pelas pessoas ao mesmo tempo que as moldam. Na sociedade atual, é comum que as pessoas sejam velozes em suas ações e consumam coisas vazias de significado, por simples impulso e voracidade, assim como as máquinas funcionam. Não há como ter apego ao descartável e, conseqüentemente, não existe relação emocional entre

pessoas e objetos que são criados velozmente, com data de validade curta e fácil substituição (seja por novas tendências e coleções ou obsolescência programada<sup>1</sup>

Segundo estudos do Serviço de Proteção ao Crédito (SPC Brasil 2016), 36% dos brasileiros fazem compras para aliviar o estresse do cotidiano e 47,7% das pessoas fazem compras para se sentirem bem. O formato de produção e consumo em massa está inserido na sociedade de tal maneira que se torna difícil o acordar individual quanto a esse processo, ainda mais quando as pessoas estão imersas em relações cada vez mais impessoais, num tempo que só faz correr.

À medida que este mercado amadurece, os consumidores passam a querer produtos mais individualizados, ainda que seja para escolher o mesmo que os outros. (CARDOSO, 2011, p.106).

Enquanto isso, os produtos manufaturados são feitos pela incidência da ação humana sobre a matéria-prima e esse modelo de fabricação possui quesitos contrários aos da produção em massa.

Comprar de quem faz e dar preferência aos produtos locais é nadar contra a onda de consumismo que paira sobre os seres modernos. (Re)conectar-se às manualidades é um ato político em defesa do equilíbrio da vida e do direito ao entendimento e reflexão sobre quem somos e o que queremos. Será que precisamos mesmo de tudo o que consumimos?

### **3.1.1 Conhecer quem faz**

A reflexão quanto ao consumo excessivo e alternativas sustentáveis, promoção da economia criativa local e incentivo ao pequeno produtor são algumas das consequências de quando se compra de quem faz.

É comum observar que as pessoas comprem em grandes lojas algo que poderiam ter comprado de alguém que mora pela sua região. Na maioria das vezes, quando se compra de grandes empresas, o retorno financeiro sequer vai para quem fez e para o país onde a venda foi realizada. Por outro lado, ao

---

<sup>1</sup> De acordo com o Portal virtual Brasil Escola, obsolescência programada é quando um produto lançado no mercado se torna inutilizável ou obsoleto em um período de tempo relativamente curto de forma proposital, ou seja, quando empresas lançam mercadorias para que sejam rapidamente descartadas e estimulam o consumidor a comprar novamente.

comprar de quem faz, o beneficiado é quem realmente trabalhou na produção, ou seja, o dinheiro vai diretamente pra essa pessoa e, conseqüentemente, fomenta a economia dos bairros, cidades, estados e país. Comprar de quem faz é também incentivar a economia do lugar onde se vive.

Outro benefício da escolha pelo produto local é o estímulo à produção manual e valorização das técnicas e saberes locais. Aqui se preserva o patrimônio histórico imaterial. Ao comprar diretamente de quem faz é possível entender desde quando algo é feito, como foi criado, porque e como é feito. Existem muitas etapas antes da prateleira.

A capacidade das formas de comunicar informações à mente humana é muito mais profunda e abrangente do que "simplesmente" o conjunto de significados impostos pela sequência fabricação, distribuição e consumo. (CARDOSO, 2011, p.133)

Levando em consideração as informações inconsumíveis e inesquecíveis, que vão para além do produto resumido à sua forma, pode se perguntar: quanto vale uma peça feita à mão?

### **3.2 Artesão designer, designer artesão**

Segundo Manzini (2017), os seres humanos tendem a utilizar sua criatividade ao se depararem com novos problemas. Essa criatividade é a capacidade inata que os seres humanos possuem de fazer design para inventar e realizar algo novo. Esses seres podem ser chamados de inventores, artesãos, designers, como preferir. A linha que os diferencia é bastante sutil.

Isso pode ser demonstrado nas definições encontradas de artesão como o "indivíduo que pratica arte ou ofício que dependem de trabalhos manuais; artífice que exerce sua profissão em oficina própria" (HOUAISS, 2001), inventor como "aquele que, por sua engenhosidade, estudo, inventividade, cria ou criou algo novo, original" (*Idem*) e designer que é a "pessoa que imagina como algo pode ser feito e desenha planos para isso"<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Esta é a tradução de "a person who imagines how something could be made and draws plans for it", encontrada em Cambridge Dictionary. Cambridge University Press, 2019. Acesso em: 11/09/2019.

Esses três conceitos, quando somados, conseguem de fato definir o que é um artesão. Eles fazem trabalhos com as mãos, criam coisas novas e tem a capacidade de imaginar algo, planejar e definir os passos necessários para dar vida à ideia. Poderia-se, então, concluir que todo artesão é um designer, ou melhor, é praticante do design.

Manzini (2017) também diz que o design é uma cultura e uma prática relacionadas ao modo como as coisas deveriam ser a fim de alcançar as funções e sentidos desejados. Assim, considera-se o design como uma capacidade humana em que todos podem cultivar e que para alguns - os especialistas em design - se torna uma profissão. Essa é a diferença entre os papéis: o especialista em design torna esse ato sua profissão.

O designer aciona e apoia os processos dos quais faz parte através do seu conhecimento técnico com um intuito definido, que é conceber e aprimorar iniciativas focalizadas. De acordo com Manzini (2017), coalizões de design acontecem quando um grupo de pessoas com interesses convergentes se unem e definem estratégias conjuntamente a fim de alcançar resultados coletivos. Feito Aqui é um projeto baseado nessas coalizões. Mas como funciona essa mistura de designer e artesão?

No aspecto físico do desenvolvimento do projeto, todos cumprem papel de solucionadores de problemas, cada qual com suas ferramentas. Já no aspecto social, que é ponto de importante destaque dentro de coalizões do design, o designer tem como objetivo incitar o ato de dar sentido ao que é feito, enquanto o artesão dá o sentido de fato, uma vez que ele é o ator principal e atuante do projeto, que é basicamente uma oficina de artesãos.

### **3.2.1 O processo criativo de um artesão**

O processo de criação de um artesão envolve o uso das mãos, do tempo, da imaginação e das habilidades que foram adquiridas ao longo do tempo. Essas ferramentas, que possibilitam a invenção e criação, fazem parte de um processo acumulativo que vai para além da história de vida de quem as utiliza,

uma vez que se soma também ao conhecimento dos seus antepassados.

É interessante observar que esse conhecimento repassado pode limitar ou incentivar a ação criativa dos indivíduos, a depender da maneira como ele é interpretado. Segundo Manzini (2017), a capacidade humana de imaginar algo que não existe, que pode ser chamada de criatividade, se explica pela existência de dois sentidos: o prático e o crítico. Como pode ser visto no esquema da Figura 3.1, o senso prático é adquirido por meio da observação e imitação de quem já faz, enquanto o senso crítico é desenvolvido por meio da identidade e cultura na qual o indivíduo se encontra.

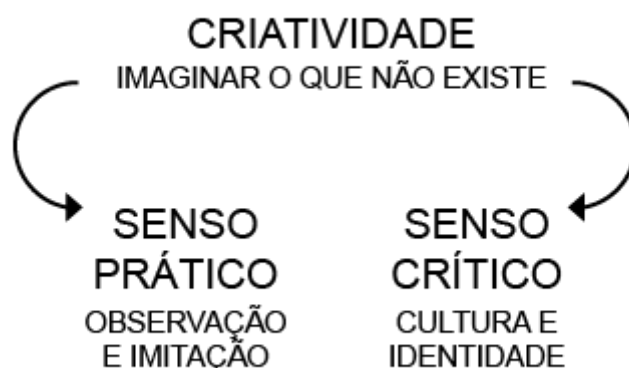


Figura 3.1 – Esquema sobre as bases da criatividade  
Fonte: autora.

O entendimento do uso e funcionamento das ferramentas e técnicas de fabricação é necessário para que as ideias tomem forma no mundo prático. Por outro lado, a cultura na qual um indivíduo está inserido, somada a sua identidade, são responsáveis pela significação do que é criado, onde criticamente se pensa por que, como e para que criar determinada coisa. Somados, os sentidos prático e crítico, possibilitam a manifestação da criatividade, processo natural do ser humano uma vez que todos observam, imitam (ao menos nas fases iniciais da vida) e se encontram inseridos num sistema cultural. Mas, até que ponto esses processos críticos, relacionados aos aspectos culturais, são visualizados e valorizados dentro de uma cadeia produtiva? Existe espaço para a expansão e exaltação da criatividade do artesão?

Quando Geertz (2000) versa sobre a antropologia interpretativa, área de

pesquisa baseada no significado que instituições, ações, costumes, entre outros tem para seus proprietários, pode-se entender que buscar entender o outro significa antes entender como ele se vê. É preciso ser cauteloso e atento para não hierarquizar os saberes, principalmente quando se diz respeito ao saber local, que se encontra distante das academias, pesquisadores e cientistas. Esse não seria o mesmo movimento dos agentes que realizaram os processos de colonização e globalização?

[...] para entender as concepções alheias é necessário que deixemos de lado nossa concepção, e busquemos ver as experiências de outros com relação à sua própria concepção do "eu". (GEERTZ, 2000, p.91)

Os saberes antigos, que muitas vezes são vistos pela ótica do exotismo, são encarados como algo que deve ser deixado para trás, rumo ao esquecimento. Mas será que esses saberes não têm importância nenhuma nos dias de hoje? Será mesmo que eles não têm o que acrescentar? Enfim, seria possível construir uma postura de respeito aos conhecimentos locais, em que os representantes do chamado saber canônico se relacionassem de forma não hierárquica com os portadores do saber local?

## 4 | FÁBRICA ESCOLA

Como dito anteriormente, as máquinas moldam o comportamento dos seres humanos. Não só em relação ao que se disponibiliza e é consumido, como também em relação à maneira como essas coisas são fabricadas. O método utilizado para construir algo influencia diretamente no modo de se viver, assim como o modo de se viver influencia diretamente nas técnicas e métodos de fabricação. Assim, pode-se dizer que existe um movimento que vai e volta entre seres humanos e seu espaço de produção.

Podem-se reconhecer os homens por suas fábricas (...) Tudo, e em particular a ciência, a política, a arte e a religião daquelas comunidades, pode ser reconstituído a partir da organização das fábricas e dos artefatos de cerâmica. (FLUSSER, 2007, p.35)

Se considerarmos a história da humanidade como reflexo da história das fábricas, pode-se prever para onde a humanidade caminha?

### 4.1 Sobre aprender a navegar

A capacidade do ser humano de criar determinada coisa por meio da tradução de ideia em objeto o qualifica como um ser da espécie *Homo Faber*.

Enquanto a designação *Homo Sapiens Sapiens* possui caráter ideológico e justificativa pautada na dupla sabedoria da espécie humana, a designação *Homo Faber* interpreta o ser humano antropologicamente e o diferencia dos homínídeos que nos precederam pela sua capacidade de fabricar algo. (FLUSSER, 2007, p.34)

Quando o ser humano passa a dominar ferramentas que o possibilitam transformar a natureza em produto cultural, este se entende como ator (e não produto) dos processos que ocorrem ao seu redor.

Um sapateiro, por exemplo, não faz unicamente sapatos de couro, mas também, por meio de sua atividade, faz de si mesmo um sapateiro. O que se faz acaba por definir quem se é.

Mas, a partir do momento que esses processos se tornam mecanizados e vazios de significado do ponto de vista de quem opera as atividades de produção, quanto esses papéis afetam na formação da personalidade dessas pessoas?

As máquinas surgem como extensão do corpo humano, com braços fortes e mecanizados a ponto de deixar os erros perto da linha zero. Além disso, essa mecanização do processo torna desnecessário o entendimento do funcionamento das coisas. Não é preciso saber como funciona, apenas reproduzir gestos rápidos e mecânicos. Mas, como dito anteriormente, a capacidade humana de ser criativo depende também da observação e imitação. Pode-se perguntar, então, onde fica o processo criativo em processos em que as pessoas se tornam apenas extensões das máquinas que opera.

Há alguma maneira de conciliar essas máquinas com o processo criativo de criação? Talvez seja preciso retroceder alguns passos e tornar o ser humano, novamente, o centro das bancadas de trabalho.

Podemos considerar as ferramentas, as máquinas e os eletrônicos como imitações das mãos, como próteses que prolongam o alcance das mãos e em consequência ampliam as informações herdadas geneticamente graças às informações culturais, adquiridas. (FLUSSER, 2007, p.36)

As fábricas que respeitam essa harmonia entre ser humano e tecnologia, talvez fábricas do futuro, devem quebrar o formato que os separa, uma vez que o *Homo Faber* tem espaço para criar e desenvolver sua criatividade com as ferramentas que estão a sua disposição, indo contra a concepção de que os seres apenas operam as máquinas. Neste formato, todos podem se apropriar das coisas existentes, transformá-las e utilizá-las. Essa seria, então, a chamada fábrica-escola, uma vez que fabricar significa aprender, ou seja, adquirir informações, produzi-las e divulgá-las. Falar sobre fábrica-escola significa propor uma interpretação quanto ao que significa uma fábrica para o senso comum.

Segundo as ideias clássicas, a fábrica é o oposto da escola. A escola é nobre e a fábrica é desprezível, onde na primeira se contempla através do ócio e na segunda se perde o espaço de contemplação. (FLUSSER, 2007, p.43)



Por mais que possamos considerar essa visão errônea e ultrapassada, ela ainda é respaldada pelo atual processo industrial capitalista, que é voltado para a produção em larga escala centrada nas máquinas. É preciso entender que a fábrica pode ser vista como a escola aplicada. Mas enquanto isso não ocorre, permanecem crenças e vivências nas quais a educação não passa de um processo industrial de aquisição de informação cuspida e voraz, que segue os moldes da produção robotizada e em larga escala. Onde entra a preocupação em formar indivíduos capazes de entender essas máquinas e usá-las para criar e reproduzir suas próprias ideias, como simples objeto facilitador do trabalho de quem fabrica?

Aqui a durabilidade do inorgânico se une com a inteligência do orgânico, e juntos conseguem criar coisas que atendem às necessidades dos seres humanos.

#### **4.1.1 Dá pra aprender fazendo?**

A marcenaria é considerada uma das profissões mais antigas e importantes do mundo, na qual o ser humano transforma a madeira em ferramentas e utensílios necessários para a sobrevivência da espécie. Onde estaríamos se ninguém tivesse inventado objetos de caça, rodas, recipientes para transporte de água e armazenamento de alimentos, cercas e barcos?

Enquanto isso a tecelagem no seu estado cru, resumida em nós e amarras de fios também pode ser considerada um fazer antigo, que surge ainda na idade da pedra juntamente com a necessidade do ser humano de proteger-se do frio e armazenar coisas.

A justificativa do surgimento desses saberes ainda no começo da humanidade se dá pelo movimento natural do ser humano de deparar-se com determinadas necessidades e então criar ferramentas que o auxiliem. Faz parte da natureza humana. O aprendizado, que consequentemente possibilita a criação, acontece a todo instante na vida das pessoas, onde todo e qualquer evento é capaz de ensinar algo. Por que, então, as pessoas têm acreditado que o conhecimento precisa de um espaço e tempo específico para ser adquirido? Só se aprende nas escolas? Ou melhor, que escolas são essas?

O formato de sala de aula utilizado atualmente (praticamente em escala global) teve sua origem na Revolução Industrial, que foi responsável pela expansão dos centros de ensino público ao redor do mundo. Afinal, além da necessidade de trabalhadores que produzissem, era necessário a existência de consumidores que suprissem a super-produção. Assim, essas escolas eram responsáveis por formar pessoas desprovidas de senso crítico que se encaixam nas formas do sistema sem a capacidade de questioná-lo. Que pessoa no meio de cadeiras enfileiradas se sentiria confortável em debater algo com um professor que está na frente de um quadro e muitas vezes em cima de um pequeno palco? Desde o formato da sala de aula até a posição do professor detentor do conhecimento, a escola passa longe de ser um local de formação de sujeitos emancipados, curiosos e inventivos. É como se estivéssemos dentro de uma máquina que cria bons trabalhadores e consumidores, assim como na ilustração da Figura 4.1, que satiriza a educação nos moldes do acúmulo e reprodução de conhecimento, sem espaço para a crítica.

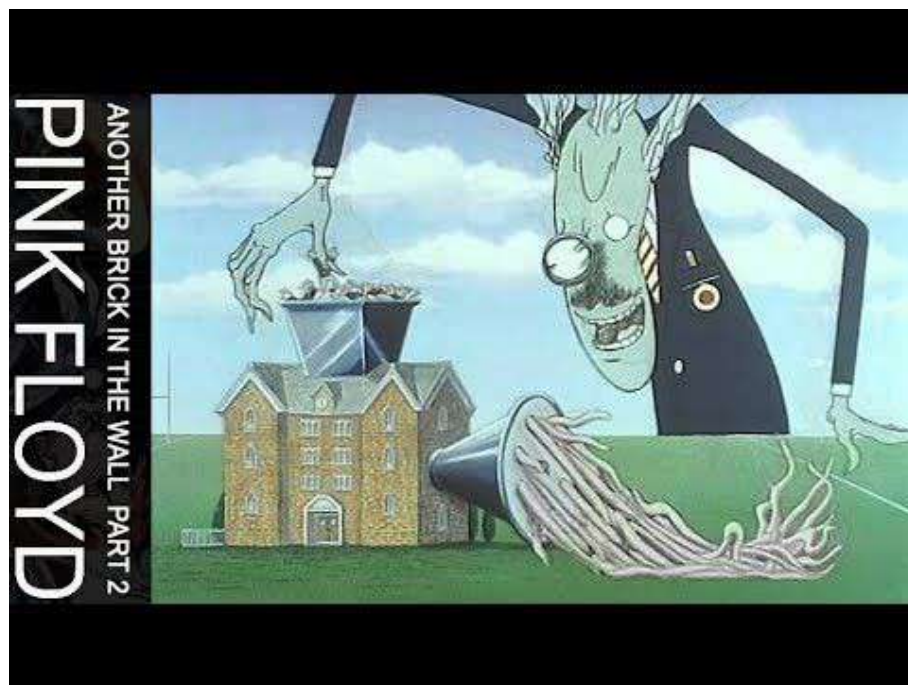


Figura 4.1 – Cena do filme *Pink Floyd The Wall* no momento em que se toca a Música *Another Brick in The Wall*, que critica a educação reprodutora.

Fonte: Gerald Scarfe.

O formato de fábrica escola proposto neste projeto se contrapõe ao

formato atual, por mais que este nome possa sugerir o contrário. É preciso ressignificar esses termos. Escolas e fábricas podem e devem funcionar de outra maneira, nas quais a aquisição de conhecimento instiga e possibilita a criação. Segundo Flusser (2007), é necessário que se aprenda a navegar com as informações adquiridas ao invés de apenas estocá-las, e a melhor maneira de se fazer isso é através do formato de educação emancipadora, onde se formam cidadãos autônomos e críticos através do aprendizado prático. O que se ensina deve estar em harmonia com a necessidade e realidade de quem aprende a fim de estimular as capacidades de cada indivíduo.

Não basta a natureza criar indivíduos altamente inteligentes, isto ela o faz com frequência, mas é necessário que coloque ao alcance desses indivíduos o material que lhes permita exercer a sua criatividade de uma maneira revolucionária. (LARAIA, 1986, p.48)

Uma oficina colaborativa possibilita o aprendizado prático e sensível, uma vez que as pessoas olham nos olhos umas das outras, atuam como educadores e educandos e adquirem conhecimento de acordo com seus interesses e necessidades. Não existe uma fórmula, as coisas acontecem com fluidez dentro deste espaço.

Linguagem, relações interpessoais, cultura, história, criatividade, raciocínio espacial, geometria, composição visual são algumas das diversas áreas do conhecimento que podem ser estimuladas através do fazer manual dentro dessa oficina.

## **4.2 Fazer conjunto**

Quando se propõe uma oficina colaborativa que estimula a criação, como a Feito Aqui, é interessante que ela envolva diversas pessoas. Afinal, o fazer conjunto é muito mais rico. Pessoas com diferentes idades, saberes e origens podem juntas pensar e criar soluções que talvez não pudessem ser alcançadas individualmente.

Se formos analisar a crise ambiental, social e econômica que vivemos atualmente, os indivíduos se encontram todos no mesmo patamar, em que as soluções precisam e devem ser conjuntas.

Espera-se que essa oficina seja composta não só por tecelãs e marceneiras, mas também pessoas em geral, que vivem em São João del Rei. Assim, os limites da aprendizagem são expandidos e passam a ser de responsabilidade coletiva, uma vez que todos podem ser educadores e educandos e, com isso, multiplicar as potencialidades de criação. Todos sabem alguma coisa e são capazes de acrescentar, ainda mais quando fazem parte minimamente de um mesmo contexto, que nesse caso seria a cidade. Autonomia, responsabilidade, identidade e pertencimento em relação ao lugar em que vive são características adquiridas quando se trabalha de maneira coletiva.

Segundo Manzini (2017), ao reconhecerem a natureza complementar de suas motivações e capacidades, as pessoas conseguem superar as diferenças culturais e os preconceitos mútuos, gerando uma solução que, de outro modo, seria impossível.

Isso ocorre porque a educação que envolve múltiplos atores se dá de acordo com a realidade e situação do cotidiano, ou seja, tudo o que é aprendido faz sentido e possui significado para os seres envolvidos. Aqui se leva em consideração o senso comum, a democracia participativa e o multiculturalismo.

A conexão entre projetos individuais e coletivos traduz a harmonia da vida em sociedade, onde existe espaço para a expressão do indivíduo, que ao mesmo tempo está atento às necessidades e objetivos comuns de quem o rodeia.

#### **4.2.1 Um sistema resiliente**

Proveniente do latim *resiliens*, resiliente pode significar aquilo que possui elasticidade, sendo, portanto, flexível. Portanto, o que é um sistema resiliente?

Segundo Manzini (2017), este seria um sistema capaz de recuperar-se dos problemas e imprevistos que acontecem no caminho sem entrar em colapso, uma vez que este acredita no aprendizado através da experiência. Os erros não são o fim de algo, e sim um convite para se pensar outros formatos.

Ao adotar o formato de sistema resiliente, as orientações passam a ser flexíveis e adaptáveis às especificidades e demandas da localidade em que está inserido. É necessário que o que acontece dentro de determinado espaço de aprendizado faça sentido e gere identificação para as pessoas que fazem parte dele. Em especial, no projeto Feito Aqui, é necessário estar atento às possibilidades de mudança de acordo com a verdadeira necessidade das pessoas que participarem dele. Linguagem, objetivos e formato de relações só serão entendidos na prática e vivência, com olhares e falas presenciais.

Cabe ressaltar que a complexidade deve ser entendida como uma condição e não deve ser combatida. É preciso refletir, diagnosticar e fazer ajustes sobre o que se faz, clinicamente. Ser complexo não significa ser complicado: o mundo que vivemos é complexo uma vez que carrega um turbilhão de acontecimentos e sensações, tudo ao mesmo tempo. A partir disso, pode-se imaginar que o significado das coisas é volátil e os propósitos de determinado projeto podem mudar de acordo com o seu contexto, seja de dentro para fora e de fora para dentro. É preciso estar atento e ser flexível. Mas é importante também ter consciência de que as soluções podem gerar novos obstáculos e propor um formato alternativo de criação e relação entre seres.

Um sistema que se propõe a inovar quanto aos formatos de relação e funcionamento também deve adotar novas maneiras de tecnologia. Isso não implica na utilização de grandes máquinas e robôs, mas sim a busca pelo equilíbrio entre ser humano e máquina. Isso seria utilizar as tecnologias através da perspectiva sociocultural, em que a criação daquilo que se necessita é facilitada pelas chamadas máquinas, ao mesmo tempo em que existe a preocupação em entender porque é feito o que é feito.

Os sistemas de caráter sociotécnico levam em consideração três aspectos motivadores: social, cultural e técnico. Quando a tecnologia é vista pelo olhar humano, livre do cientificismo que muitas vezes distancia os envolvidos, é possível criar um ponto de contato saudável para o desenvolvimento tecnológico baseado nas individualidades e necessidades socioculturais. Assim, sistemas nascidos deste formato cuidadoso com o indivíduo, possuem engajamento e sentido para os que fazem parte dele.

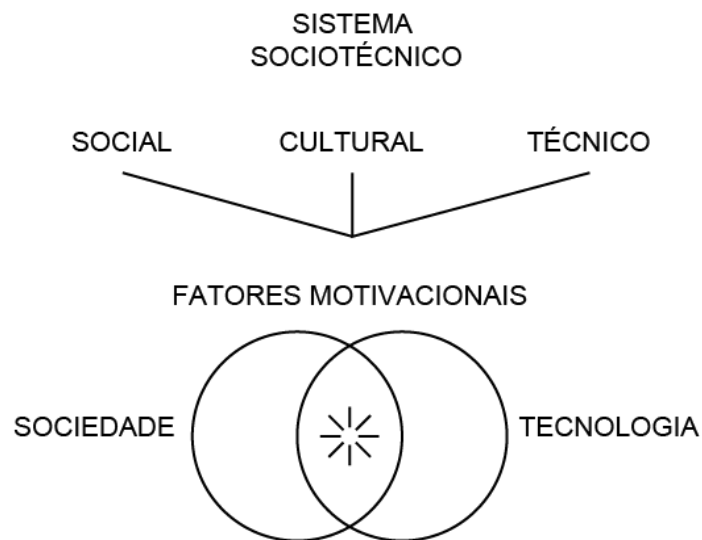


Figura 4.2 – Sistemas sociotécnicos, fatores motivacionais e o papel do designer.  
Fonte: autora.

Como pode ser visto na Figura 4.2, o designer cumpre o papel de facilitador da congruência entre esses três aspectos, nos quais ele funciona como uma espécie de ponte entre tecnologia e sociedade. A partir do momento em que apresenta novas tecnologias, ao mesmo tempo que questiona as pessoas em relação à motivação e sentido do fazer com essas tecnologias, ele cumpre seu papel de facilitador.

Num momento em que tanto se fala em identidade e pouco se faz para que ela seja de fato respeitada, o aspecto tecnológico não pode ser separado do aspecto social.

Na transição para uma sociedade em rede e sustentável, todo design é (ou deveria ser) uma atividade de pesquisa em design e deveria promover experimentos sociotécnicos. O modo predominante de pensar e de se comportar no antigo mundo deverá ser reinventado: da vida cotidiana até a própria ideia de bem-estar. Para fazer isso, devemos olhar para a totalidade da sociedade como um enorme laboratório de experimentação sociotécnica, o que, por sua vez, demanda a produção e a disseminação de um conhecimento de design capaz de empoderar indivíduos, comunidades, instituições e empresas para a invenção e o aprimoramento de novas maneiras de ser de fazer coisas. (MANZINI, 2017, p.68)

A inovação social pode transformar muita coisa, mas é preciso que uma nova cultura e práticas surjam e fortaleçam este movimento. Nesse processo, o designer pode atuar como pesquisador e facilitador sem perder sua capacidade criativa e inventiva, muito pelo contrário, fazendo uso direto dela para a criação de novos sistemas.

#### **4.2.2 O formato associativo como fortalecedor do pequeno produtor**

Reconhecida pela Lei 10.406/02, uma associação se dá pela organização coletiva de determinado grupo de pessoas com objetivos e interesses em comum. A adesão a uma associação é voluntária e livre, em que qualquer pessoa pode se associar e escolher como deseja participar no grupo, uma vez que ela é gerida democraticamente.

As associações tendem a possuir caráter educativo, em que seus membros se encontram em constante processo de aprendizado e troca de conhecimento. Isso acontece de maneira natural, uma vez que pessoas com mesmos interesses compartilham o mesmo ambiente. As associações possuem a capacidade de relacionar-se não só com a comunidade ao seu redor, como também com outras associações de maneira construtiva e enriquecedora. Ser um artesão e fazer parte de uma associação é estar em contato direto com pessoas que compartilham de interesses similares e manter-se atualizado quanto ao que acontece no universo do fazer manual. As associações podem funcionar como redes de contato e conexão entre artesãos.

Segundo Cardoso (2011), uma rede pode permitir a passagem ao mesmo tempo que demarca um limite. Essas delimitações são necessárias para a construção de entendimento de território e pertencimento. É preciso demarcar limites para que um indivíduo sinta que integra o espaço onde vive e o grupo de pessoas com as quais se relaciona.

Ao pertencer a determinado grupo, algumas etapas ficam mais simples. Além da troca de conhecimento, fortalecimento da identidade e reconhecimento quanto ao que se faz, os artesãos que fazem parte de uma associação podem oficializá-la por meio da criação de um CNPJ, por meio do qual passam a

responder como uma pessoa jurídica. Isso facilita a articulação dessas pessoas com governos, instituições de crédito, ensino e pesquisa. Esse reconhecimento oficial também é capaz de identificar e facilitar a participação desses artesãos em eventos especializados, tais como feiras, exposições e treinamentos.

#### **4.2.3 Precisamos de políticas públicas**

As ferramentas utilizadas na política governamental e as soluções de mercado estão distantes de resoluções no âmbito de questões sociais, econômicas e ambientais que vivemos hoje. Talvez pelo fato de que aplicar soluções para essas questões seja incompatível com os atuais formatos de gestão política e econômica.

Existe uma barreira clara entre o público e o privado e propor uma inovação social implica romper com essa divisão, uma vez que ela envolveria um formato econômico que funcionaria de acordo com as motivações e expectativas de diferentes pessoas. Não é fácil gerir um grupo com grande diversidade de tipos de pessoas, levando em consideração a individualidade de cada um, mas é justamente por isso que aqui se defende a participação das comunidades como gestoras dos seus próprios espaços. Para isso, é necessário que o estado atue como colaborador e parceiro ativo e influente junto aos cidadãos e empreendimentos sociais.

De acordo com Manzini (2017), é urgente que formuladores de agendas políticas, objetivos e ações práticas da comunidade sejam participantes ativos do aqui proposto sistema cooperativo. É preciso que se crie um modelo de produção econômica e socialmente inovador. Essas inovações são boas para a sociedade e ampliam sua capacidade de ação e no final das contas, todos ganham.

Em 2013, o Brasil participou de sessões de negociação intergovernamental relacionadas aos ODS - Objetivos do Desenvolvimento Sustentável e, juntamente com outros países chegou a um acordo que contempla 17 Objetivos e 169 metas, envolvendo temáticas diversificadas, tais como: erradicação da pobreza, segurança alimentar e agricultura, saúde, educação, igualdade de gênero, água e saneamento, energia, crescimento econômico



sustentável, infraestrutura, redução das desigualdades, cidades sustentáveis, padrões sustentáveis de consumo e de produção, mudança do clima, proteção e uso sustentável dos oceanos e dos ecossistemas terrestres, sociedades pacíficas, justas e inclusivas e meios de implementação.

O ODS 3 em específico, diz respeito à Saúde e Bem-Estar, que tem como intuito assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades. Entende-se como bem-estar não só aspectos físicos, mas também mentais e emocionais de um ser humano. E o que significa assegurar esses direitos para todas as idades? A estimativa da faixa etária da população brasileira entre 2000 e 2060 pode ser vista na Figura 4.3.

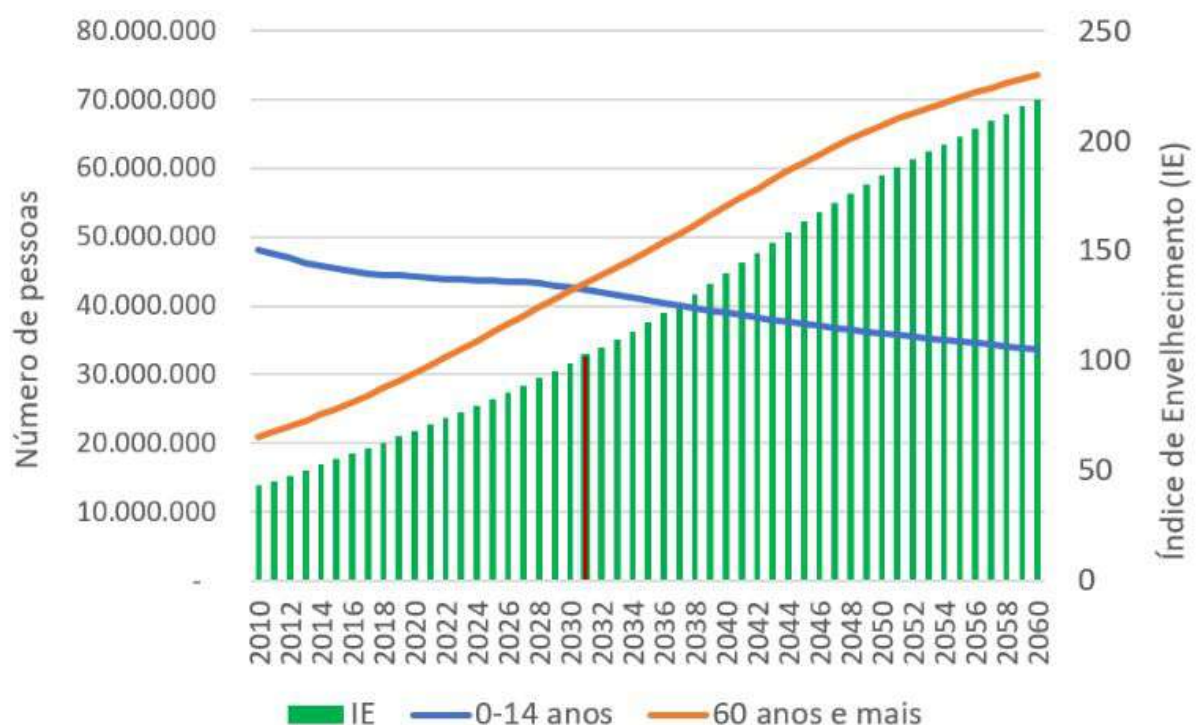


Figura 4.3 – Número de jovens, idosos e índice de envelhecimento no Brasil de 2000 a 2060.  
Fonte: IBGE 2018. Gráfico: EcoDebate.

Como pode-se perceber, o número de jovens caiu para 44,5 milhões e o de idosos subiu para 28 milhões em 2018. Isso significa que para cada 63 idosos existem 100 jovens. O Índice de Envelhecimento - IE brasileiro está cada vez maior e estima-se que em 2031 a quantidade de idosos vai ultrapassar a de jovens. Esse é um dado que deve ser levado em consideração quando se trata da criação de políticas públicas.

Ao observar a pirâmide etária de São João del Rei, é possível verificar que o envelhecimento populacional também ocorre de maneira semelhante. O que será feito a respeito desse panorama?

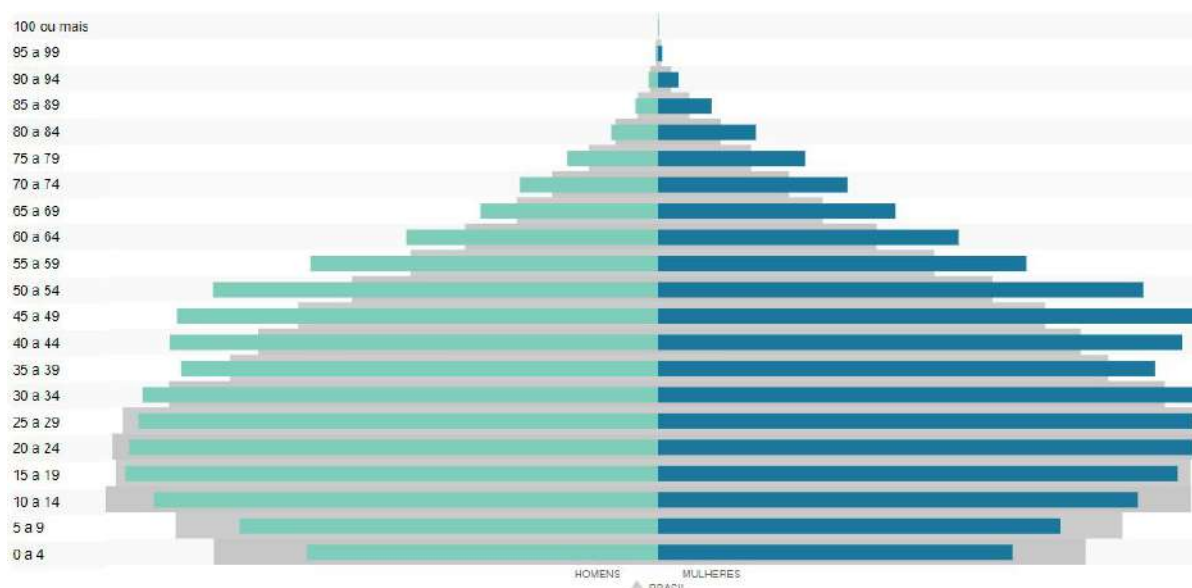


Figura 4.4 –Pirâmide etária de São João del Rei em 2010  
 Fonte e gráfico: IBGE 2018

Com o aumento geral da população idosa, torna-se importante garantir aos idosos não apenas maior longevidade, mas felicidade e satisfação com a vida. Essas garantias também se enquadram como o direito à saúde e bem-estar.

Dentro da oficina colaborativa Feito Aqui, esses idosos podem estar ativamente envolvidos em projetos, inclusive, como atores importantes na tarefa de repassar seus saberes para outras gerações.

O fazer manual é capaz de fortalecer vínculos afetivos, estimular a expressão, comunicação e autoconhecimento do indivíduo. Ele é considerado inclusive, uma forma de terapia, uma vez que seus processos convidam as pessoas a mergulharem em si mesmas e a trazer à tona suas habilidades, qualidades, medos, desejos e diversos aspectos de seu consciente e inconsciente. O ato de criar com as mãos auxilia na formação de autoestima e abre caminho cada vez mais para novas possibilidades.

### **4.3 Caminhos percorridos**

Inicialmente foram feitas observações nos espaços de trabalho dos artesãos, entrevistas com essas pessoas, pesquisas de campo presenciais e à distância e conversas sem pretensões. Juntas, as informações adquiridas nesse processo possibilitaram a aproximação com os artesãos e possíveis envolvidos no projeto, entendimento do espaço e do contexto onde o projeto acontece. Em seguida foi possível desenvolver um mapa de envolvidos (stakeholders) e refletir sobre as possibilidades de aplicação da oficina.

Em seguida, se faz necessário entender como as coisas vão funcionar dentro dessa oficina. Quem vai fazer o que? O que é possível ser feito dentro desse espaço? Dessa reflexão surge um esquema de pontos de contato e fluxos dentro da oficina (blueprint).

Em paralelo, foi definida a essência desse espaço: Para que ele serve? Quais são seus objetivos? O que as pessoas querem com ele? Assim se torna possível explicar o que a oficina é e consequentemente apresentá-la para possíveis interessados e colaboradores.

Finalmente, com a ajuda do mapa de envolvidos e essência da oficina, se esboçam maneiras como pessoas podem fazer parte do projeto e colaborar com seu desenvolvimento e permanência. Como as pessoas podem interagir em diferentes etapas e processos dentro desse sistema? Além disso foi criada a identidade visual do projeto e cálculo de custos iniciais para a criação e manutenção da oficina.

A partir dessas pesquisas, ferramentas e reflexões se torna possível imaginar e desenvolver e dar forma à oficina. Esses métodos serão destrinchados no próximo capítulo.

## 5 | FEITO AQUI

Feito Aqui é a proposta deste projeto, uma oficina colaborativa de artesãos. Inicialmente projetada para tecelãs(ãos) e marceneiras(os), serve como espaço coletivo de constante criação e troca de conhecimento entre seus associados e a quem a visita.

### 5.1 Uma oficina colaborativa e seus atores

Por ser uma oficina colaborativa, nela se incentiva o fazer conjunto e o uso da criatividade e capacidade de invenção. Todas as pessoas são bem vindas e podem colaborar de alguma maneira. Dividida entre áreas de costura / tecelagem de sobras de tecidos, corte / montagem / acabamento de peças de madeiras concedidas pela fábrica parceira e desenho / convivência / cozinha compartilhada, é feito um convite para que diferentes histórias, contextos e técnicas de produção se unam e criem coisas novas através da união de diferentes indivíduos.

Reversibilidade, manutenção e durabilidade da forma (tanto no que é feito, quanto nas relações e processos da cooperativa) são aspectos que dão base ao que significa essa oficina colaborativa. Projetar de modo aberto possibilita a resistência ao engessamento e obsolescência dos objetos e essa é uma característica valiosa uma vez que se vive em tempos descartáveis.

Na Feito Aqui, todas pessoas são estimuladas a aprender e a ensinar, inventar e compartilhar. Mais que o ato de fazer, esse espaço possibilita a interação social, troca de conversas e olhares. Pode-se dizer que essa oficina funciona, acima de tudo, como um espaço de convivência aberto para qualquer pessoa.

A partir de reflexões quanto à identidade da oficina colaborativa e seus associados, foi criado um manifesto da Feito Aqui:

*Somos um grupo de pessoas fazedoras de coisas, que vive em São João*

*del Rei, uma cidade histórica localizada no interior de Minas Gerais. Somos tecelãs e marceneiras que acreditam nas potencialidades do fazer manual e conjunto. Portanto, defendemos a existência de um espaço que possibilite a troca de conhecimento e a produção criativa, onde cada um que entra neste lugar cumpre papel de educador e educando, a depender do momento. De acordo com o grau de conhecimento nas áreas práticas de marcenaria e tecelagem de cada pessoa, esta é convidada a explorar determinado espaço da oficina em busca do constante aprendizado e ensinamento. O saber local precisa ser mantido vivo uma vez que carrega em si a história da humanidade. O fazer com as mãos é capaz de estimular a criatividade, a percepção do mundo e a cultura do fazer você mesmo. Isso implica na formação de seres capazes de resolver seus problemas através da observação, entendimento, comunicação, exploração de materiais e ferramentas e finalmente, da invenção.*

#### **5.1.1 As pessoas**

Fazer com as mãos é uma ação nata do ser humano, que possibilita a conexão com as origens e a produção de autonomia de suas próprias vidas. É como se nossas mãos tivessem uma memória pronta para exercer algumas funções, nos lembrando que antes das tecnologias digitais e da industrialização, o mundo foi criado de maneira manual.

Com esse tipo de complexidade, as fronteiras tradicionais entre designer, provedor e usuário de uma solução tornam-se cada vez mais indiferenciadas. É preciso que se tenha modos alternativos de trabalho e interpretações de parceria e associação para que esse formato aconteça, e para isso é necessário que as pessoas que fazem parte desta oficina estejam dispostas a explorar e desenvolver esses formatos.

Portanto, antes de iniciar este projeto, foi feita uma pesquisa sobre quem são os artesãos de São João del Rei e potenciais parceiros e integrantes da associação. Nessa etapa, houve a oportunidade de conhecer melhor a maneira como se deve conversar e interagir com essas pessoas. Esse foi um fator de

extrema importância, principalmente pelo fato de a maioria dos contatos terem sido feitos à distância.

O primeiro passo foi visitar a cidade. Lá houveram conversas com as pessoas que trabalham com marcenaria na fábrica *Móveis Martins* (criada por José Martins, há 45 anos) e com tecelagem nas regiões vizinhas. Em nenhum momento o projeto em desenvolvimento foi citado. Ocorreram apenas vivências, com o intuito de entender e conhecer melhor quem são essas pessoas e como elas trabalham.

Durante poucos, porém, enriquecedores quatro dias de observação dentro da fábrica, foi possível perceber o quão criativo era o trabalho dos marceneiros, por mais que estivessem criando móveis não necessariamente projetados por eles. Muitas das ferramentas usadas foram criadas por eles mesmos e a capacidade e destreza nas etapas de construção era de se admirar.

A partir desse momento, ao ver de perto como essas pessoas trabalham, surgiu a inquietação que atuou como principal motivação para o desenvolvimento desse projeto: é preciso que o trabalho artesanal seja respeitado, incentivado, valorizado e multiplicado.

Houve a oportunidade de acompanhar de perto a rotina de trabalho de cada integrante da fábrica, desde o corte das chapas grandes de madeira até os acabamentos finais. Ao caminhar pelas bancadas de trabalho, era possível perceber como todos sabiam das etapas necessárias para a construção dos móveis, mas se restringiam às suas atividades específicas. E se todos trabalhassem em conjunto e aprendessem um pouco sobre a área do outro em termos práticos?

### **5.1.2 Sondagem cultural**

São João del Rei fica a quase mil quilômetros de Brasília e isso fez com que nem todos os encontros pudessem acontecer presencialmente. Portanto, foi necessário usar ferramentas facilitadoras do contato à distância. A sondagem cultural é uma ferramenta de coleta de informações feita de maneira remota e interativa e se dá por meio de registros e auto documentação a partir das próprias

peessoas a serem observadas, sem muita influência do pesquisador, que tem como único papel disponibilizar um kit norteador para essas pessoas (STICKDORN/SCHNEIDER, 2014).

Armando e Tarcílio, moradores de São João del Rei, foram importantes parceiros e facilitadores nas etapas de pesquisa de projeto. Cada um deles recebeu uma espécie de manual, que contava um pouco sobre o projeto e apresentava perguntas norteadoras para a condução das entrevistas com artesãos e tecelãs. Mas o verdadeiro objetivo era colocar uma câmera na mão deles e ver como se dariam as explorações quanto às pessoas e maneiras com as quais trabalham. Eles também acabaram por fazer parte das pessoas observadas pela sondagem. Muitas dessas conversas com artesãos da região foram registradas em forma de vídeo.

Os manuais enviados para os facilitadores da pesquisa encontram-se na seção de anexos deste documento. Eles se dividem em "Quem são essas pessoas", que tem como objetivo conhecer um pouco mais sobre esses artesãos e "Ferramentas criadas no cotidiano", que busca entender a maneira como se dá a criação e produção de peças na perspectiva de quem fabrica.

No total, foram entrevistadas 4 mulheres com idade entre 30 e 67 anos (dentre elas, tecelãs, costureiras e marceneiras) e 6 homens com idade entre 19 e 70 anos (majoritariamente marceneiros).

### **5.1.3 Stakeholders**

Num espaço colaborativo e aberto para a comunidade, quem são os potenciais interessados em se envolver e fazer parte da oficina? Os parceiros são todos aqueles que oferecem tempo, conhecimento, habilidades, trabalho, espaços e oportunidades para ampliar as ações que acontecem na oficina. Esses são alguns possíveis parceiros:

Ação direta (Aprendizes, mediadores e facilitadores)

- Artesão
- Comunidade
- Estudantes e professores de escolas e universidade

- Trabalhador de fábricas vizinhas

Financiamento e fornecimento de material

- Fábricas vizinhas
- Programas governamentais
- UFSJ - Universidade Federal de São João del Rei
- Sindicatos e movimentos sociais (SINDMOV, associação de artesãos, etc)

Canais de comunicação e contato com compradores (equipe de comunicação)

- Artesãos
- Comunidade

## **5.2 O espaço**

Para que o projeto possa ser colocado em prática, alguns fatores precisam ser estudados e propostos. De acordo com as pesquisas anteriores, que possibilitaram um entendimento sobre as pessoas envolvidas e sua maneira de trabalhar, foram desenvolvidas propostas de máquinas e ferramentas a serem adquiridas inicialmente (listagem de material), como elas ficarão dentro do espaço da oficina (planta baixa) e como funcionarão as bancadas de trabalho (autogestionadas e a cuidado de todos).

O espaço e as ferramentas oferecidas na oficina devem estimular a criação ao mesmo tempo que estimulam o cuidado do espaço, que é por característica coletivo. A disposição das áreas de trabalho deve levar também em consideração as pessoas que visitarão o espaço, que devem se sentir convidadas para dar uma volta e conversar com as pessoas que lá estão trabalhando.

Ao longo dos dias em São João del Rei também foram observados, fotografados e medidos os espaços onde o projeto poderia ser realizado. Como pode-se observar na Figura 5.1, numa mesma rua fica a fábrica Móveis Martins (parede amarela) e o galpão que hoje serve como depósito dos móveis prontos desta fábrica (parede verde).





Figura 5.1 - Rua industrial Paulo Agostini, Móveis Martins e Galpão. Fonte: autora.

Definiu-se que a oficina Feito Aqui será desenvolvida nesse galpão (parede verde), que possui espaço o suficiente para acomodar áreas de tecelagem, marcenaria e convivência. Na Figura 5.2 pode-se observar o interior desse galpão.



Figura 5.2 - Interior do galpão.  
Fonte: autora.

### 5.2.1 Máquinas e ferramentas

Quais são as máquinas e bancadas de trabalho necessárias para se realizar atividades básicas de marcenaria e tecelagem? O que é preciso para montar a oficina? Dentre os materiais disponíveis (sobras de tecido e madeira), imagina-se três áreas de trabalho, com as respectivas máquinas facilitadoras e ferramentas, demonstradas no quadro da Figura 5.3.

Material disponível	Sobras de tecido e tiras de malha		Pedaços de madeira
Área de trabalho	Corte e costura	Tecelagem	Marcenaria (corte, montagem e acabamento)
Máquinas facilitadoras	Máquina de costura	Tear	Serra circular
			Serra de fita
			Tupia
Ferramentas	Linha	Tesoura	Serrote
	Agulhas	Equipamento de segurança	Martelo
	Tesoura	Sinalização de utilização e manutenção	Trena
	Botões		Alicate
	Régua		Prego/parafuso
	Equipamento de segurança		Formão
	Sinalização de utilização e manutenção		Jogo de chaves
			Cola
			Tinta
			Solvente
			Equipamento de segurança
			Sinalização de utilização e manutenção

Figura 5.3 - Áreas de trabalho e ferramentas de acordo com o material a ser trabalhado.  
Ilustração da autora.

As ferramentas foram categorizadas de acordo com usos em comum dentro de diferentes áreas da oficina, a fim de facilitar as etapas seguintes, que dizem respeito à organização de bancadas e seu posicionamento. Tesouras, por exemplo, são ferramentas comuns às áreas de costura e tecelagem, portanto pode-se imaginar que costura e tecelagem devem ficar próximas uma da outra e podem até mesmo compartilhar bancadas.

Esse é um esquema simplificado de categorização de ferramentas, que serve apenas como inspiração para as próximas etapas.

### **5.2.2 Bancadas de trabalho**

As áreas de trabalho devem ser convidativas, de fácil entendimento e certamente, cuidadas por todos. Com ferramentas expostas e penduradas numa grande parede, como na Figura 5.4, essas bancadas devem ser sinalizadas quanto às possibilidades de produção com determinada ferramenta e cuidados que devem ser tomados.

Além disso, devem possuir um espaço destinado para registro de manutenções realizadas e possíveis defeitos que possam surgir. Isso as torna postos de trabalho autogestionados, onde uso, reparo e manutenção acontecem ao mesmo tempo, por intermédio de todos que fazem uso delas.





Figura 5.4 - Referências para a organização das bancadas de trabalho

Fotos: Oficina Serena

<https://www.oficinaserena.com.br/portfolio?lightbox=dataItem-j9a0rpi9>

### 5.2.3 Planta baixa

A proposta de organização do espaço divide a oficina basicamente em áreas de marcenaria, tecelagem, costura, convivência, exposição de peças prontas para venda e banheiros, como pode ser visto na Figura 5.5.

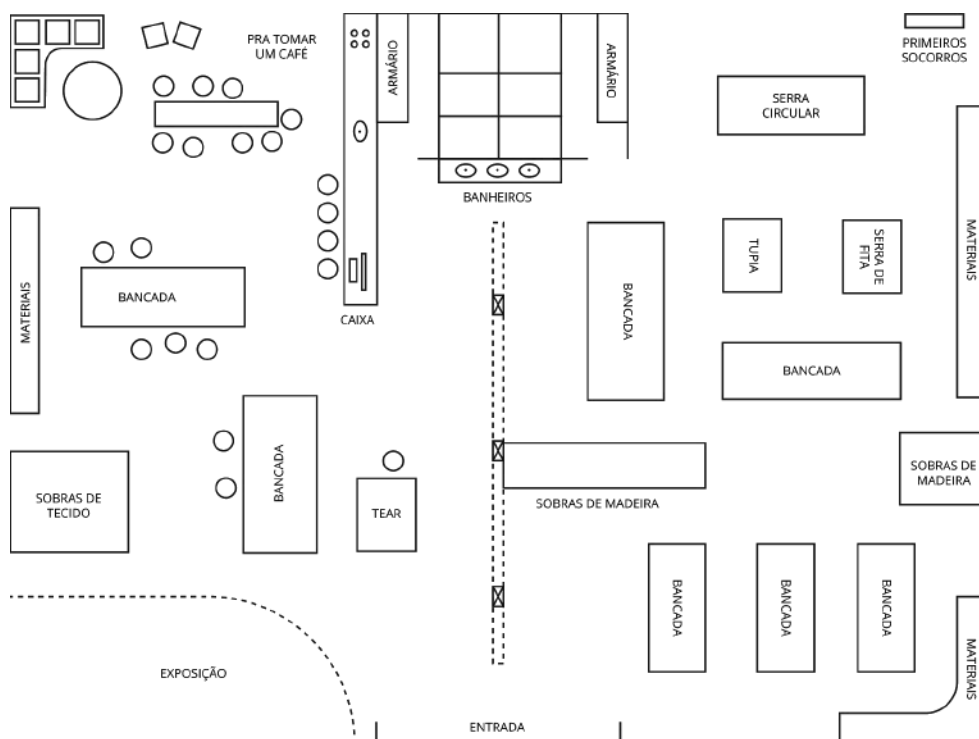


Figura 5.5 - Planta baixa da oficina: proposta de organização do espaço.  
Fonte: autora.

A área destinada à marcenaria é subdividida em duas zonas: de corte e de montagem. Quanto mais perto da entrada da oficina, menos poeira e barulho. Além disso, essa divisão permite maior organização e categorização nas bancadas e ferramentas. A grande divisão entre essas duas áreas pode se dar por meio de uma grande parede de vidro, por exemplo, que separaria os ambientes sem necessariamente prejudicar a visibilidade entre pessoas que estejam em diferentes locais.

O tear se encontra na entrada da fábrica, próximo às bancadas de costura e exposição de peças feitas. Essa seria a zona “livre de serragem” da oficina, uma vez que estará separada da área de marcenaria por meio de uma divisória. Nela também fica a área de convivência, onde as pessoas podem tomar um café e fazer uso dos materiais de desenho disponíveis nas mesas para desenhar e conversar sobre suas ideias.

O banheiro pode ser acessado de diferentes espaços da oficina, uma vez que é utilizado por todos. As pias ficam do lado de fora para facilitar a lavagem

das mãos e evitar que o banheiro fique tumultuado, uma vez que este possuirá também um chuveiro e armários para que as pessoas guardem seus pertences.

### 5.3 Primeiro contato e material de boas vindas

É essencial que exista um material de boas vindas para quem chega na oficina pela primeira vez. Nele deve haver uma explicação sobre o que é a oficina, como ela funciona e como fazer parte dessa associação.

Esse material também será composto por um passo a passo de montagem do *móvel modelo* da oficina, que consiste na união de processos de tecelagem e marcenaria, carros chefe do espaço. Além de sintetizar e apresentar o que é a Feito Aqui de maneira prática, ele servirá de exemplo para a criação de outros manuais de passo a passo que ensinem os processos de construção de objetos criados dentro da oficina.

Esse material poderá ser criado e confeccionado pelos próprios inventores dos objetos. Numa grande parede, esses manuais são expostos e disponibilizados para quem tiver interesse em segui-los. Neles será encontrado, antes de mais nada, um pouco da história do inventor do objeto apresentado: de onde vem essa pessoa, coisas que ela gosta de fazer e quais são suas habilidades. Em seguida, virão as etapas de construção. Porém, elas possuem um formato peculiar: cada etapa diz respeito a um pequeno processo de fabricação, que se somado a etapas de outros projetos, pode dar origem a outro tipo de objeto. Ou seja, esses manuais serão desenvolvidos em blocos que podem ser separados do seu projeto original e montados de diferentes maneiras com outros manuais ou novas invenções. O objetivo desses manuais não é disponibilizar um projeto pronto, mas incentivar a criatividade e a capacidade inventiva das pessoas que passam pela oficina.

O objetivo é que as peças criadas dentro da oficina tenham caráter *open source*<sup>3</sup>, ou seja, seus projetos de montagem estarão disponíveis para qualquer

---

<sup>3</sup> De acordo com o portal Wikipédia, Open Source, que pode ser traduzido para código aberto, é um modelo de desenvolvimento criado em 1998, que promove o licenciamento livre para o design ou esquematização de um produto, e a sua redistribuição universal, com a possibilidade de livre consulta, examinação ou modificação sem a necessidade de pagar uma licença comercial, promovendo um modelo colaborativo de produção intelectual.

pessoa que pretenda reproduzi-los. Além disso, esses manuais estarão não só impressos e pendurados num grande painel de invenções, mas estarão disponíveis digitalmente no *site* da Feito Aqui.

Existe uma tendência natural de desassociarmos a tecnologia ao fazer manual e artesanal. Porém, é importante observarmos que tudo está conectado: toda nossa história, seus recursos e avanços têm um papel no momento presente.

Atualmente, os seres humanos possuem recursos necessários para disseminar os conhecimentos com mais facilidade. Embora a velocidade com que as mudanças aconteçam atualmente seja muito alta e o risco de perdermos nossa sabedoria histórica seja por consequência também alto, temos a capacidade para armazenar e compartilhar tudo o que aprendemos. Façamos uso das ferramentas disponíveis.

#### **5.3.1 Móvel modelo**

O móvel modelo tem como objetivo unir as áreas do conhecimento existentes dentro da oficina. Assim, é possível aprender técnicas de marcenaria e também de tecelagem ao confeccioná-lo. O móvel escolhido para ser modelo consiste em um banco que possui estrutura de madeira e assento de cordas trançadas, como pode ser visto na Figura 5.6. Após finalizado, ele poderá fazer parte dos bancos da área de convivência da Feito Aqui. Seu detalhamento técnico se encontra nos anexos (Anexo 3).



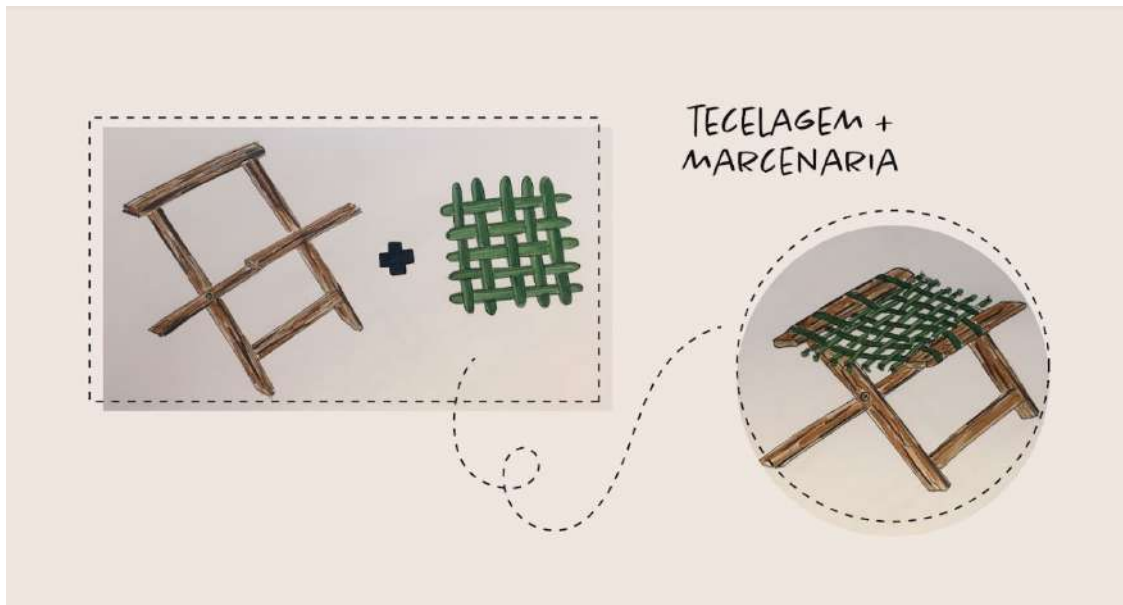


Figura 5.6 - Móvel modelo e seu processo criativo.

As ações relacionadas à marcenaria na produção desse banco podem ser:

- cálculo e desenho das peças (altura das pernas, distância de abertura do banco, posicionamento dos furos)
- corte das peças

As ferramentas necessárias são:

- serra de fita
- esquadro
- furadeira e parafusadeira
- chave de fenda
- parafusos, porcas, arruelas e pinotes
- cola
- mãos

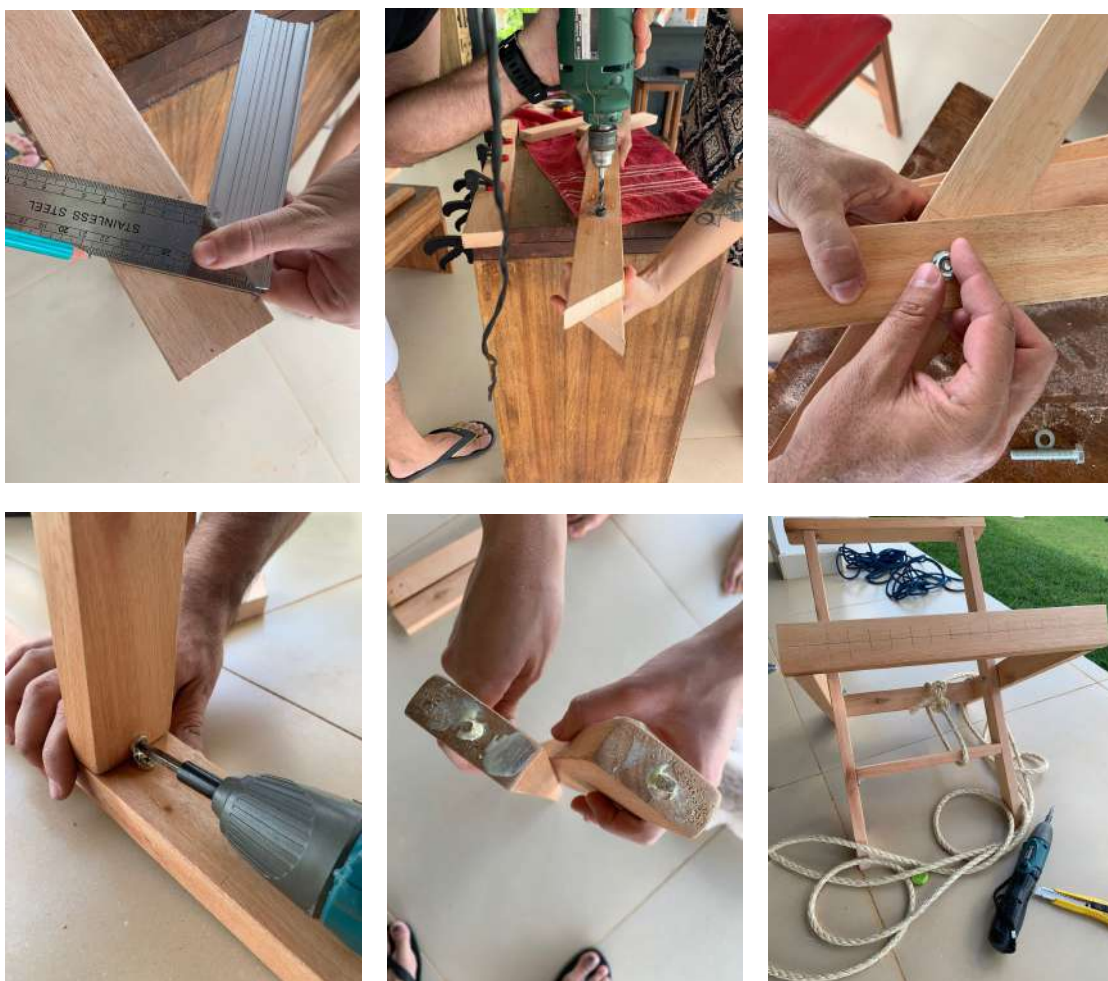


Figura 5.7 - Etapas de construção que envolvem marcenaria. Fonte: autora.

A atividade relacionada à tecelagem é basicamente o cálculo da quantidade de fio necessário e o ato de trançar, em que cordas são passadas em dois sentidos diferentes, cruzando entre si, seguindo a lógica do passar de fios nos teares. Os materiais necessários são:

- cordas
- cola e isqueiro para acabamento nas pontas.
- mãos

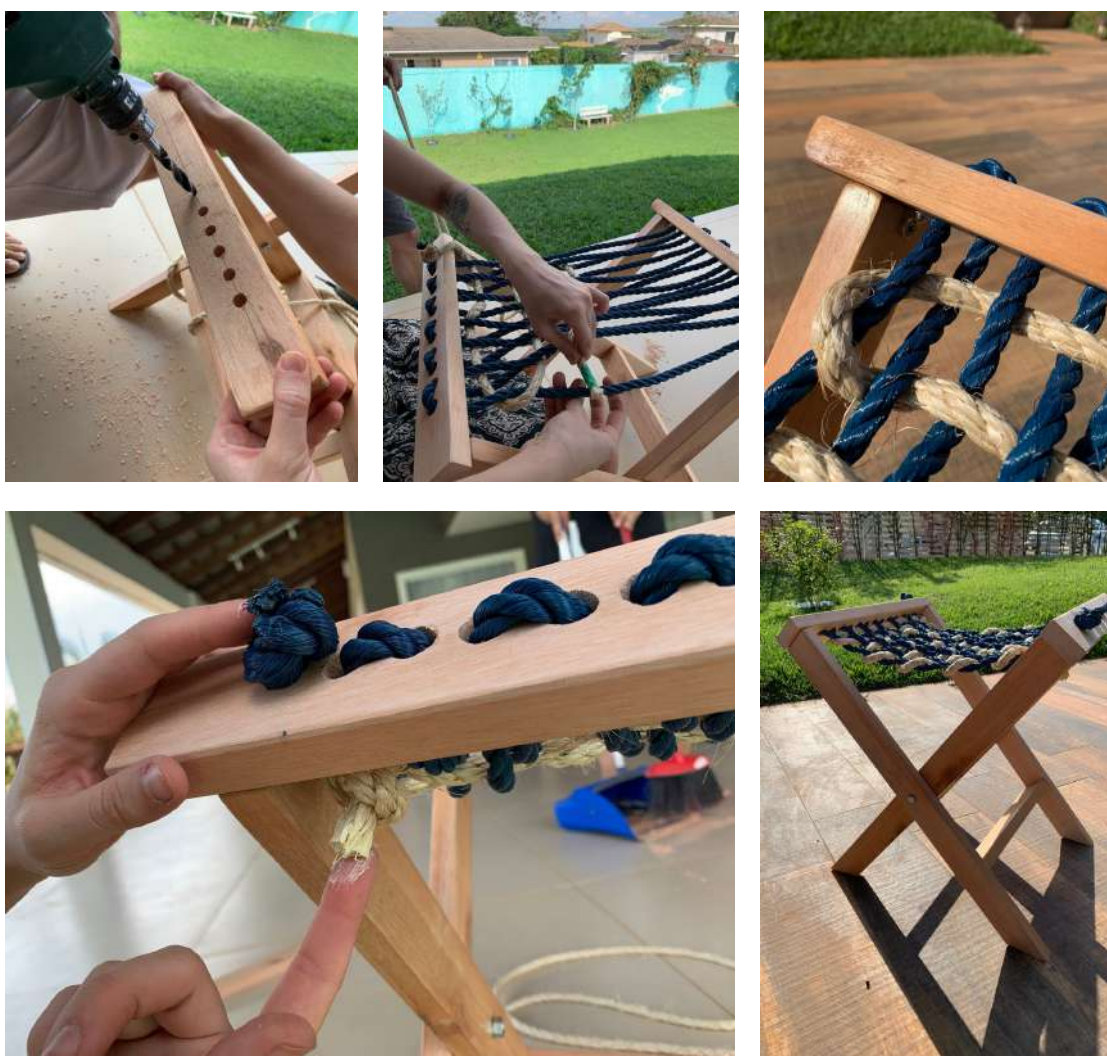


Figura 5.8 - Etapas de construção que envolvem a tecelagem. Fonte: autora.

## 5.4 Identidade visual

Cordas e madeiras foram os materiais escolhidos como referência para a criação da marca pois remetem a trançados e conexões numa constante criação coletiva. Antes de mais nada, a identidade da oficina deve fazer sentir a integração do fazer junto. Na Figura 5.9, pode-se observar algumas das referências utilizadas para a criação da identidade visual da oficina.

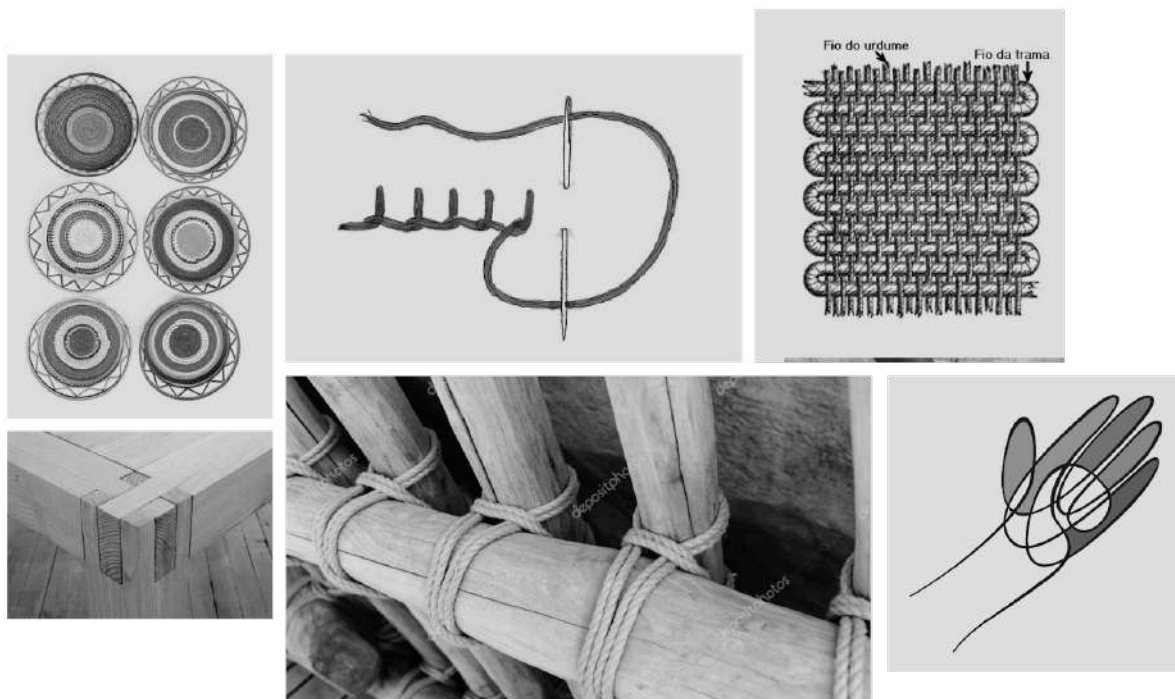


Figura 5.9 - Imagens de referência para criação da identidade visual da oficina.

Fonte: Pinterest e Google Imagens.

Ao desenvolver a identidade visual da oficina Feito Aqui, houve um cuidado especial em fazer algo que representasse as pessoas que farão parte dela. Mas como fazer isso se ainda não se sabe ao certo quem são essas pessoas?

Já se sabe que elas são pessoas fazedoras de coisas e que colocam a "mão na massa". Portanto, pode-se imaginar que as linhas devem ser orgânicas e a fonte pode ser parecida com aquelas feitas à mão. As cores devem conversar entre si com suavidade e harmonia, mas também devem ser distintas, assim como as pessoas que compõem a oficina. Daí, surge a identidade visual da Feito Aqui, que pode ser vista na Figura 5.10. Pedacos de madeira trançados por tecidos, de maneira fluida e colorida.





Figura 5.10 - Logo, cores e tipos da identidade visual da Feito Aqui.  
Fonte: autora.

As cores representam as árvores que dão origem à madeira (verde e marrom), e as flores que dão origem ao tecido (bege e rosa), com o intuito de representar a junção dos saberes (envolvendo os processos de origem, transformação e nascimento) de maneira suave e fluida.

A fonte dos títulos se inspira nos esboços e desenhos rápidos que os artesãos fazem para apresentar suas ideias num pedaço de papel qualquer. Rápidos, com o objetivo nítido de transmitir uma mensagem. Já a fonte para textos é uma fonte de fácil leitura, sem muitos detalhes e floreios, boa para ser aplicada nos materiais da oficina e entendida por diferentes pessoas.

Ter uma ideia de quanto custa para começar essa oficina é fundamental.

A estimativa feita aqui é certamente superficial, mas pode facilitar uma conversa com outros profissionais nessa área.

## 5.5 Análise de similares

Com a estrutura do projeto montada, foram identificadas iniciativas similares. Tais informações possibilitam não só o aprendizado com experiências de outras pessoas que já fizeram algo parecido, como também a identificação do nível de originalidade do projeto aqui apresentado. Essas foram as duas principais oficinas encontradas:

### Oficina Lab

É uma oficina localizada em São Paulo, que propõe a experimentação estimula o ato de fazer por toda e qualquer pessoa por meio de um espaço aberto e repleto de ferramentas. A Oficina Lab se apresenta como uma escola e espaço de coworking<sup>4</sup>, que oferece cursos relacionados à marcenaria e suas possíveis aplicações através da uma equipe de professores. Abaixo, pode ser visto uma foto do interior do espaço e como a iniciativa se apresenta.



*oficina é o local do fazer  
laboratório do experimentar.*

*oficinalab é escola, onde os alunos aprendem a criar, executar e ao final levam um objeto para casa, mas é também coworking, espaço de permanência e troca para os fazedores de todas as áreas.*

*oferecemos local, ferramentas e conhecimento para que todos possam construir com as*

---

<sup>4</sup> De acordo com a plataforma Coworking Brasil, coworking pode ser entendido como um ambiente pensado especialmente para o trabalho autônomo e em rede, composto por pessoas de diversas áreas.

*próprias mãos, transformar matéria prima em objetos úteis, problemas em soluções. sejam bem vindos e será um prazer recebê-los para uma visita.*

Figura 5.11 – Interior da Oficina Lab e texto de apresentação do site.

Fonte: [www.oficialab.com.br/](http://www.oficialab.com.br/)

### Oficina Serena

A oficina Serena é uma oficina também situada em São Paulo, voltada diretamente para cursos de marcenaria que abrangem variadas técnicas, em busca da preservação dos saberes. As fotos disponíveis no site da oficina dão destaque às peças e ferramentas, assim como a proposta do espaço Feito Aqui. Não foi encontrado nenhum registro do interior da Oficina Serena. Abaixo, pode ser visto como a iniciativa se apresenta via portal virtual.



*Nós fazemos e ensinamos fazer !*

*A Oficina Serena é uma iniciativa criada por Henrique Reis, cujo objetivo é a investigação, valorização e disseminação das técnicas e aprendizados relacionados ao universo da marcenaria.*

*Nossa equipe projeta, executa e ensina as técnicas relacionadas ao “fazer” com a madeira, com consciência da utilização dos recursos naturais, ciclo de vida e processos produtivos sustentáveis.*

Figura 5.12 – Foto do portal da Oficina Serena e texto de apresentação do site.

Fonte: [www.oficinaserena.com.br](http://www.oficinaserena.com.br)

A proposta da Feito Aqui é semelhante a da Oficina Lab em relação ao formato de espaço coletivo, que propicia a interação entre pessoas por meio do trabalho conjunto. Em relação à Oficina Serena se assemelha quanto à

preocupação com a manutenção dos saberes do universo da marcenaria. A proposta da oficina Feito Aqui se distingue das apresentadas quando une o conceito de espaço colaborativo com o cuidado e preservação do saber local.

## **5.6 Quanto custa?**

Ter uma ideia de quanto custa para começar essa oficina é fundamental. A estimativa feita aqui, como pode ser visto na Figura 5.13, é apenas um cálculo inicial, mas pode facilitar uma conversa com outras pessoas profissionais nessa área.

Ainda se faz necessário calcular os gastos fixos mensais para a manutenção do espaço, tais como: contratação de pessoas para recepção, caixa, limpeza e manutenção do espaço; contas de água, luz e gás; impostos; insumos para os banheiros e copa e insumos para a fabricação (linhas, tinta, solvente, cola, grampos, lixas, entre outros).

Além disso, para a Feito Aqui, está prevista a criação de um plano de negócios detalhado, no formato associativo, quanto aos processos operacionais e financeiros, para pautar o formato de venda, capacidade produtiva, combinados de porcentagem do lucro para o artesão e para o espaço, despesas e receitas, capital de giro, fluxo de caixa, entre outros.



Máquinas/ Ferramentas	Quantidade	Valor (R\$)	Valor total (R\$)
Serra circular de bancada	1	R\$ 800,00	R\$ 800,00
Serra de fita de bancada	1	R\$ 1.000,00	R\$ 1.000,00
Serrote	5	R\$ 50,00	R\$ 250,00
Máquina de costura	3	R\$ 550,00	R\$ 1.650,00
Tear	1	R\$ 700,00	R\$ 700,00
Tupia	1	R\$ 1.500,00	R\$ 1.500,00
Lixadeira	2	R\$ 250,00	R\$ 500,00
Furadeira	3	R\$ 200,00	R\$ 600,00
Parafusadeira	4	R\$ 200,00	R\$ 800,00
Trena	6	R\$ 15,00	R\$ 90,00
Espátula	8	R\$ 8,00	R\$ 64,00
Pincel	15	R\$ 8,00	R\$ 120,00
Alicate	5	R\$ 30,00	R\$ 150,00
Lápis de carpinteiro	15	R\$ 2,00	R\$ 30,00
Estilete	10	R\$ 2,00	R\$ 20,00
Nível	4	R\$ 45,00	R\$ 180,00
Jogo de chaves	3	R\$ 80,00	R\$ 240,00
Compasso	3	R\$ 40,00	R\$ 120,00
Fita métrica	5	R\$ 5,00	R\$ 25,00
Jogo de esquadro	2	R\$ 50,00	R\$ 100,00
Grampeador de pressão	2	R\$ 40,00	R\$ 80,00
Martelo	4	R\$ 35,00	R\$ 140,00
Marreta	3	R\$ 80,00	R\$ 240,00
Formão	5	R\$ 30,00	R\$ 150,00
Jogo de agulhas	5	R\$ 25,00	R\$ 125,00
Tesoura	6	R\$ 25,00	R\$ 150,00
Rodo e vassoura	3	R\$ 40,00	R\$ 120,00
Total:			R\$ 9.944,00

Espaço coletivo	Quantidade	Valor (R\$)	Valor total (R\$)
Geladeira	1	R\$ 1.200,00	R\$ 1.200,00
Fogão	1	R\$ 300,00	R\$ 300,00
Butijão de gás	1	R\$ 80,00	R\$ 80,00
Total:			R\$ 1.580,00

Total dos gastos iniciais:	R\$ 11.524,00
----------------------------	---------------

Figura 5.13 - Planilha de estimativa de gastos iniciais.

Ao unir justificativa teórica e exemplos práticos relacionados a esse projeto, já se faz possível ir em busca de parcerias que possam viabilizar a Feito Aqui, de fato.

## | CONCLUSÃO

Tudo o que foi feito até aqui é o início de um projeto que pretendo implementar. As etapas seguintes devem ser realizadas de modo presencial, desta vez.

Os dados do IBGE que foram consultados ao longo da pesquisa, por exemplo, devem ser somados às experiências no local, por meio de conversas junto a quem vive em São João del Rei e de vivências nos espaços da cidade. A essência da oficina será construída ao longo do tempo e pelas próprias pessoas que irão frequentar o espaço.

No decorrer das etapas de pesquisa e construção desse projeto, foi possível perceber como as diversas áreas do conhecimento estão relacionadas e se complementam. Muitas vezes o formato educacional atual, não só nas escolas como também nas universidades, segrega e distancia pessoas de áreas diferentes.

Ao observar os designers em específico, pode-se perceber que eles tendem a trabalhar isoladamente e isso é um aspecto negativo para a atividade. Nós designers não somos capazes de resolver tudo sozinhos, muito pelo contrário, devemos fazer uso da nossa bagagem de conhecimento para promover troca de saberes entre diversas pessoas, uma vez que adquirimos a capacidade de construir pontes e forjar relações. Em tempos de fragmentação e isolamento, é preciso fortalecer nossas redes do viver coletivo.

Nota-se que a atual conjuntura nos torna pessoas aceleradas, em que tudo ao nosso redor é carregado de informações. Mas até que ponto isso não se torna demasiado para o ser humano? Existe espaço para o indivíduo? Quem somos nós entre esse emaranhado de coisas que surgem e desaparecem velozmente, todos os dias? É preciso respirar e ir contra a onda avassaladora da produção e consumo em exagero. Não precisamos de tudo isso. Não é bom para as pessoas e nem para nosso planeta.

O mundo complexo em que vivemos requer soluções criativas e sistêmicas, que não necessariamente partirão de órgãos governamentais e

grandes empresas. A iniciativa precisa partir das pessoas e para isso elas precisam estar em conexão. Para isso, é de extrema importância que espaços de trabalho coletivo, sistemicamente resilientes e que dialoguem com a necessidade e expectativas das pessoas sejam criados e incentivados.

O ato de fazer com as mãos é revolucionário em tempos de máquinas e precisa urgentemente ser visto pela ótica da conservação e do incentivo. Afinal, nesse turbilhão de vivências, quando sobra tempo para significar aquilo que fazemos e somos? Quanto indivíduos, nossas histórias, cultura, saúde e bem-estar, relação e integração social, criatividade e autonomia são asseguradas e se fortalecem quando estamos em rede, fazemos com as mãos e construímos aquilo que consumimos.

Além disso, valorizar e proteger um patrimônio histórico imaterial é cuidar de quem já fomos e um dia seremos. Precisamos ter consciência do que está acontecendo no mundo e buscar entender como podemos agir para não nos simplificarmos apenas às consequências e objetos do sistema.

Após as etapas de pesquisa, desenvolvimento e planejamento da oficina, pode-se perceber que este projeto é aplicável. Os primeiros testes já podem acontecer no galpão de móveis cedido, uma vez que este está disponível. Além disso, existe a possibilidade de patrocínios advindos de parcerias e incentivos através de editais e/ou órgãos governamentais que fomentam projetos de cunho social, associados aos objetivos do desenvolvimento sustentável e preservação do patrimônio imaterial da humanidade.

Uma vez que já existem redes de contatos com artesãos locais, a implementação se torna ainda mais fácil, afinal, eles são os atores principais nessa proposta de oficina.

Algumas atividades ficarão como etapas futuras, como por exemplo o desenvolvimento do plano de negócios já citado, *site*, sinalizações internas e materiais de comunicação advindos da identidade visual, detalhamento dos custos e mapeamento preciso de possíveis agentes chave para a realização desse projeto.

Os estudos teóricos quanto ao tema e propostas, somados às atividades práticas em campo, tornaram possível a validação do projeto e possibilidade de

aplicação, uma vez que as motivações foram justificadas e significadas enquanto as vivências e experimentações convidaram para um mergulho profundo no que é esse universo do fazer manual e suas possibilidades e repercussões no cotidiano de uma comunidade.

## **| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

A arte manual em forma de prazer e bem-estar. Revolução artesanal.

Disponível em:

[www.revolucaoartesanal.com.br/arte-manual-em-forma-de-prazer-e-bem-estar/](http://www.revolucaoartesanal.com.br/arte-manual-em-forma-de-prazer-e-bem-estar/)

Acesso em: Outubro de 2019.

A cidade de São João del Rei. Disponível em:

[www.mg.gov.br/conteudo/conheca-minas/turismo/cidade-de-sao-joao-del-rei](http://www.mg.gov.br/conteudo/conheca-minas/turismo/cidade-de-sao-joao-del-rei)

Acesso em: Agosto de 2019.

ALVES, José E. D. O envelhecimento populacional segundo as novas projeções do IBGE. Ecodebate. Disponível em:

[www.ecodebate.com.br/2018/08/31/o-envelhecimento-populacional-segundo-as-novas-projecoes-do-ibge-artigo-de-jose-eustaquio-diniz-alves/](http://www.ecodebate.com.br/2018/08/31/o-envelhecimento-populacional-segundo-as-novas-projecoes-do-ibge-artigo-de-jose-eustaquio-diniz-alves/)

Acesso em: Novembro de 2019.

Bairro-escola é uma proposta de aprendizagem compartilhada. Cidade escola aprendiz. <https://www.cidadeescolaaprendiz.org.br/bairro-escola/> Acesso em:

Julho de 2019.

BASSO, Murilo. Como no século 19: nossas salas de aula pararam no tempo.

Gazeta do Povo. Disponível em:

[www.gazetadopovo.com.br/educacao/como-no-seculo-19-nossas-salas-de-aula-pararam-no-tempo-arjn56m7xzsmddid2inpnhu8cv/](http://www.gazetadopovo.com.br/educacao/como-no-seculo-19-nossas-salas-de-aula-pararam-no-tempo-arjn56m7xzsmddid2inpnhu8cv/)

Acesso em: Novembro de 2019.

CARDOSO, Rafael. Design para um Mundo Complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

Censo IBGE 2018. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/>

Acesso em: Agosto de 2019.

CUCHE, Denys. A noção de cultura nas ciências sociais. Bauru: Edusc, 2012.

FLUSSER, Vilém. O Mundo Codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

GEERTZ, Clifford. O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa. Petrópolis: Vozes, 1997.

HESKETT, John. Desenho industrial. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

HOUAISS, Antônio. Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro, Ed. Objetiva, 2001. Acesso em: Agosto de 2019.

LARAIA, Roque De Barros. Cultura um conceito Antropológico. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.

MANZINI, Ezio. Design quando todos fazem design. Rio Grande do Sul: Unisinos, 2017.

MARX, K. Capítulo VI, Inédito de O capital: resultados do processo de produção imediata. São Paulo: Moraes, 1985.

Objetivo 3. Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todas e todos, em todas as idades. UNU Brasil. Disponível em:

[www.nacoesunidas.org/pos2015/ods3/](http://www.nacoesunidas.org/pos2015/ods3/)

Acesso em: Agosto de 2019.

PINTO, Geraldo Augusto. A organização do trabalho no século 20: taylorismo, fordismo e toyotismo. São Paulo: Expressão Popular, 2010.

REIS, Henrique. Consciência material x Consumo consciente. Oficina Serena. Disponível em:

[www.oficinaserena.com.br/single-post/2017/06/13/Consci%C3%Aancia-material-x-Consumo-consciente](http://www.oficinaserena.com.br/single-post/2017/06/13/Consci%C3%Aancia-material-x-Consumo-consciente)

Acesso em: Outubro de 2019.

STICKDORN, Marc; SCHNEIDER, Jakob (Org.). Isto é Design Thinking de Serviços. Porto Alegre: Bookman, 2014.

### Quem são essas pessoas?

#### FAZEDORES DE COISAS

Esse projeto tem como objetivo a criação de um espaço cooperativo, formado por artesãos de São João del Rei e cidades vizinhas.

Nesse espaço colaborativo, os artesãos poderão se reunir num único lugar e criar em coletivo, através da troca constante de conhecimento. Cada um acrescentando um pouco no do outro, aprendendo e ensinando ao mesmo tempo.

O trabalho feito à mão e aprendido de geração em geração carrega histórias, lembranças, cultura e ancestralidade. Precisamos urgentemente criar espaços que possibilitem a manutenção e valorização desses antigos conhecimentos, ao mesmo tempo que convide novas gerações para compartilhar desse saber.

Fazedores de coisas, inventores, seres criativos e habilidosos.

Não te dá vontade de conhecer esse pessoal e aprender com eles?

#### SONDAGEM CULTURAL

Essa é uma ferramenta de pesquisa bastante utilizada quando as pessoas envolvidas num projeto estão longe umas das outras... Vamos criar uma ponte entre São João del Rei e Brasília através da troca de áudios, vídeos, fotos e conversas.

O primeiro passo é conhecer quem são essas pessoas que participarão do projeto.

Faremos isso através de entrevistas individuais (o mais descontraídas possível!).

As pessoas com quem você vai conversar são costureiras, tecelãs ou marceneiras. Você pode mudar as perguntas de acordo com a área e o *jeitinho* de cada pessoa. Sinta-se à vontade! Escolha um lugar confortável para vocês, é importante que a conversa aconteça naturalmente.

Se possível, grave as entrevistas, este é um material valioso!

As perguntas em *itálico* dependem da resposta que foi dada à pergunta anterior.

1. Qual é o seu nome?
2. Onde você nasceu?  
*Se não nasceu aqui em São João del Rei, como veio parar aqui?*
3. Onde você mora?
4. Me fala uma coisa que você é habilidosa! Não precisa ser uma coisa do trabalho.
5. O que você faz no seu trabalho?
6. Só pra descontrair, qual é a sua comida preferida?
7. Como você aprendeu a fazer as coisas que faz no trabalho? Quem te ensinou?  
*Como foi? Conta um pouquinho!*
8. E você? Já ensinou alguma dessas coisas pra alguém?
9. *Se sim, me fala se você ensina do mesmo jeito que aprendeu ou se mudou alguma coisa.*
10. *Como você se sente quando está ensinando alguma coisa para outra pessoa?*

## Ferramentas criadas no cotidiano

### FAZEDORES DE COISAS

Esse projeto tem como objetivo a criação de um espaço cooperativo, formado por artesãos de São João del Rei e cidades vizinhas.

Nesse espaço colaborativo, os artesãos poderão se reunir num único lugar e criar em coletivo, através da troca constante de conhecimento. Cada um acrescentando um pouco no do outro, aprendendo e ensinando ao mesmo tempo.

O trabalho feito à mão e aprendido de geração em geração carrega histórias, lembranças, cultura e ancestralidade. Precisamos urgentemente criar espaços que possibilitem a manutenção e valorização desses antigos conhecimentos, ao mesmo tempo que convida novas gerações para compartilhar desse saber.

Fazedores de coisas, inventores, seres criativos e habilidosos.

Não te dá vontade de conhecer esse pessoal e aprender com eles?

### FERRAMENTAS QUE CRIAM FERRAMENTAS

Essa parte da pesquisa tem como objetivo descobrir ferramentas criadas pelos próprios artesãos. No meio das fábricas e ateliês de tecelagem e costura, pequenos problemas acontecem e precisam ser resolvidos na mesma hora, sem que exista alguma ferramenta própria e/ou próxima da pessoa no momento. É nessa hora que podemos ver a criatividade que existe nas pessoas que fazem as coisas com as próprias mãos.

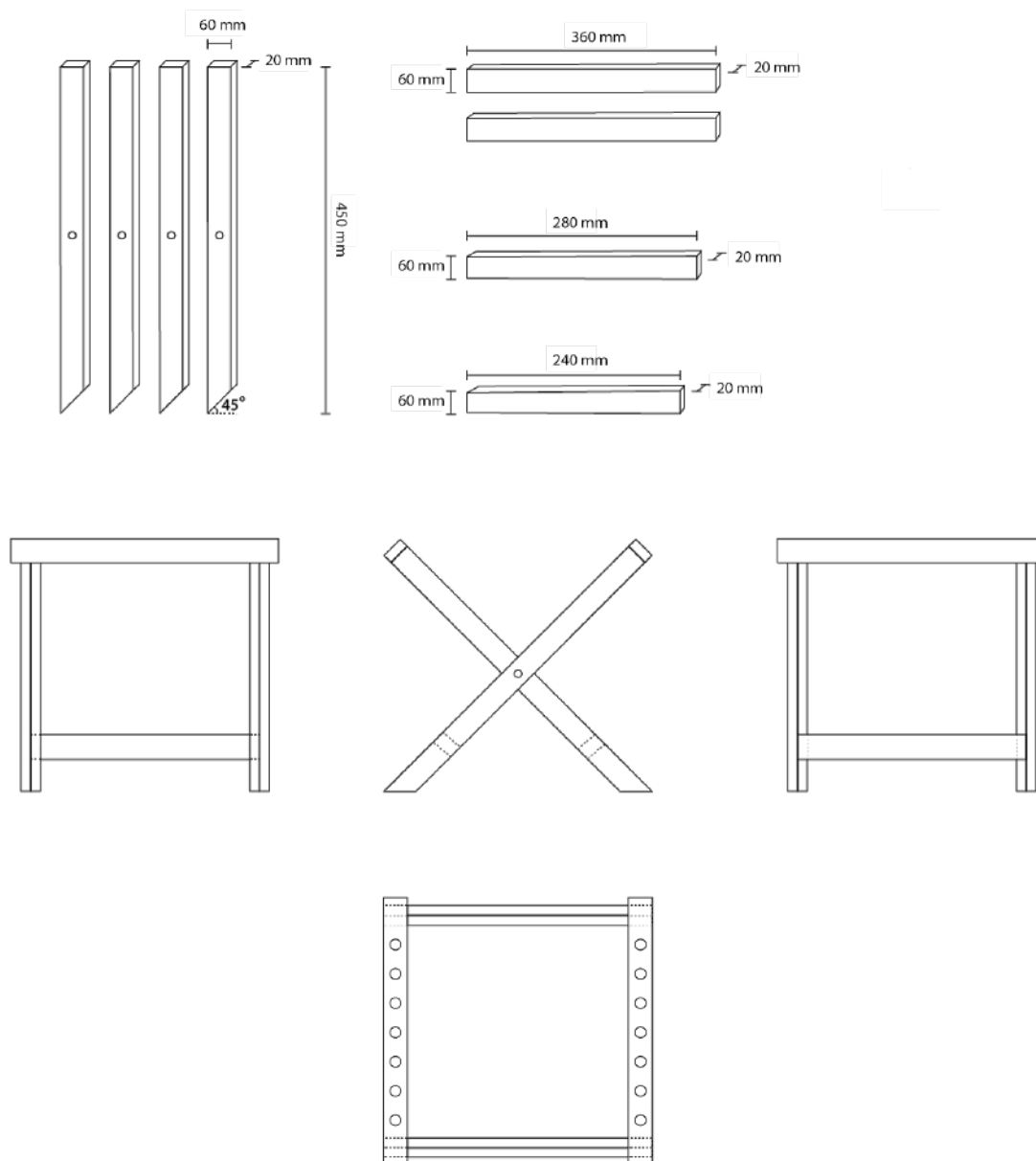
Também existem os problemas comuns na rotina do artesão, que depois de certo tempo observando e vivendo determinada situação, consegue criar uma solução criativa. Essa também é uma ferramenta que estamos procurando!

Alguns exemplos: um compasso feito com madeira e prego, um pedaço de madeira que serve de gabarito, uma pinça bem grande que ajuda a passar o elástico na roupa, um pedaço de papel dobrado que nivela os pés da mesa, entre outros.

Por isso, você foi escolhido para fazer essa parte da pesquisa! Precisamos de uma pessoa curiosa, atenta, investigativa e que saiba entrar nos espaços disfarçadamente, capturando imagens com sua câmera. Depois, você poderá conversar com as pessoas em busca de outras ferramentas e explicações sobre elas.

1. Disfarçadamente, vá em busca de ferramentas. Ande pela fábrica como quem não quer nada. Observe o máximo de detalhes possível!
2. Depois disso, vá conversar com as pessoas. Comece pelas que você já observou utilizando alguma ferramenta criada por elas mesmas.
3. Agora faça perguntas sobre a ferramenta:
  - *Como você chama isso aqui?*
  - *Essa ferramenta serve pra que? No que ela te ajuda?*
  - *Quem inventou ela? Foi você ou alguém te apresentou?*
  - *Com que frequência você usa ela no seu trabalho?*
4. Se possível, filme essas conversas. Capture a pessoa utilizando a ferramenta e explicando como ela funciona.





Anexo 3 - Detalhamento técnico do banco modelo.